COMMAND&CONQUER: KANE'S WRATH
Вашият настолен гид за победители

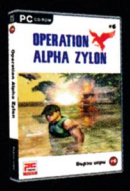
High Definition Телевизор
струва ли си преходът и за какво може да се ползва

PC mania

www.pcmania.bg

брой 7 (123) юли 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.

MASS EFFECT



PC Mania с игра за 7.99!
Виж на гърба!

Warhammer: Mark of Chaos
Battle March
Тотална война срещу Бойния чук

Arcania: A Gothic Tale
Готическа приказка с два привкуса

Dracula: Origin
По-добрият вампирски куест

Race Driver: GRID
От авторите на Colin McRae

King's Bounty
Легенда за рицаря

LEGO Indiana Jones
За разочарованите от „Кристалния череп"

GSM ИГРИ
- Samuel Eto'o Street Football
- Asphalt 3: Street Rules 3D
- Tennis Open 2007

ХАРДУЕР
- Малките процесори Nano и Atom
- Да HD или да не HD?

ДЖАДЖИ
- GIGABYTE nVidia 9600 GSO
- Toshiba Satellite A315-D
- Sony Ericsson W350

КОНЗОЛИ
- Bad Company
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

3 800819 012358 07

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 07 (123) юли 2008

04
Коментар
За кокошките и яйцата

06
Класация
Какво играем през юни?

08
Писма
Олд скул

10
Новини
MMOG от създателя на Might and Magic!

12
Игра на броя
Mass Effect

16
Ексклузивно
Prince of Persia

18
Ревю
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures **18**
Warhammer: Mark of Chaos Battle March **28**
King's Bounty – Легенда за рицаря **32**
Race Driver: GRID **34**
Kung Fu Panda **36**
The Incredible Hulk **38**
Scallywag: In the Lair of the Medusa **40**
Dracula: Origin **42**
Precipice of Darkness: Episode 1 **44**
Perry Rhodan: The Myth of Illochim **48**
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian **50**
Lost Planet: Extreme Conditions Colonies Edition **54**

22
Превю
Arcania: A Gothic Tale **22**
Bionic Commando **24**
Disciples III: Renaissance **26**
Spore Creature Creator **30**

56
Модове
UT2D – Unreal Tournament 3 **56**
Age of Chivalry – Half-Life 2 **56**
Hypersonic Source Raceway Half-Life 2 **56**
28 Months Later – Crysis **57**
Black Hawk Down World in Conflict **57**

58
Ретро зона
Indiana Jones and the Fate of Atlantis

59
E-sport
Третият онлайн турнир влиза в нова кожа

60
Тактики
Command&Conquer: Kane's Wrath

64
GSM игри
Samuel Eto'o Street Football
Asphalt 3: Street Rules 3D
Tennis Open 2007

66
Конзоли
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots **66**
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy **68**
Top Spin 3 **69**
Bad Company **70**

72
Зала на славата
10 години PC Mania - 10 години гейминг в България

76
Hardware
Малките процесори Nano и Atom **76**
Да HD или да не HD, това е въпросът? **80**
Таблетите - история и технологии **82**

85
Джаджи
GIGABYTE nVidia 9600 GSO **85**
Toshiba Satellite A315-D **86**
Turbo-X H646MV **86**
Sony Ericsson W350 **87**
Logitech G9 Laser Gaming Mouse **87**

88
Софтуер
Best Free Soft 06/2007

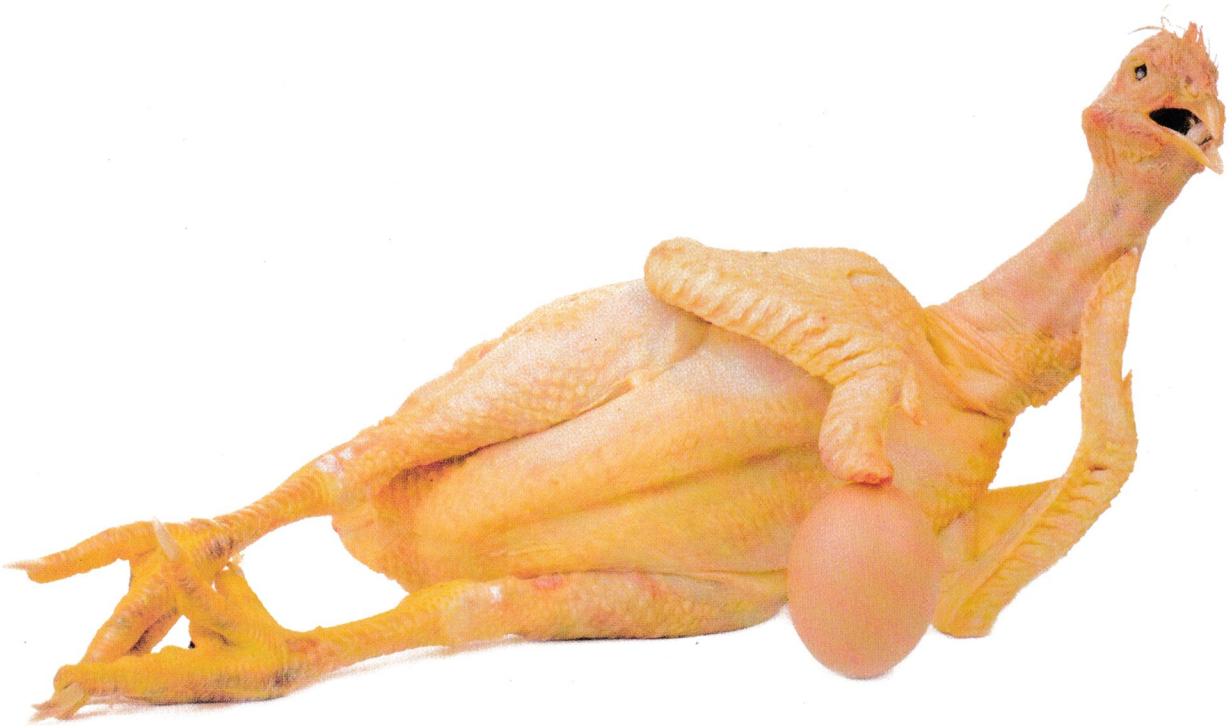
90
Цели игри
Crimson Road
Gun Girl
Samurai Railroad Mansion
Ancient Ants Adventure
Pteroglider
Postal 2: Share The Pain

"Когато те ухапе скорпион, важи следното правило: колкото по-голям, толкова по-добре" - "Индиана Джоунс и Кралството на Кристалния череп"

Георги Панайотов

За кокошките и яйцата

Преди близо месец, в пристъп на творческа циклофрения, се сдобих с тройката на Devil May Cry и буквално се поцепих, ще ме прощавате за натурализма. Играта ме засмука с мощта на промишлена смукачка и ме изплю след около седмица с кръгове от недоспиване около очите. Тази ирелевантна към темата на тазмесечния едиториал случка ме върна около година назад, когато същото нещо ме сполетя с Resident Evil 4. Да, както вече сигурно се досещате, тук няма да правя ретроспекции по повод първата декада от историята на PC Mania - нея ще я намерите по-нататък в списанието. Сигурно сте видели и че игрите, за които говоря малко по-горе, имат нещо общо - започнали са живота си като console exclusive заглавия (само за конзоли). Нека се вгледаме малко по-внимателно в този тип игри. Когато се появяват за конзоли, те предизвикват истински фурор, чупейки рекорд след рекорд - за най-бързо, най-много продавана игра или и двете. Около година след премиерата си следва втора вълна от истерия около заглавието - тогава геймката излиза и за PC и отново се повтаря историята с рекордите. Често тези, които вече са я изиграли на Xbox-а или PlayStation-а, си я купуват отново заради допълнителното съдържание. Последното от своя страна е хитър маркетингов ход, който очевидно работи.
Мисълта ми е, че тези игри са различни - те до една са шедьоври, никой не може да каже нещо лошо по техен адрес или проблемите им са твърде незначителни. При тях няма нестабилен фреймрейт или бъгове, правещи играта неиграема, защото, ако конзолен разработчик си позволи подобно нещо, той със сигурност ще излети от бизнеса, като тапа от бутилка шампанско. Което ни води до следната дилема - дали на Запад конзолните доминират пазара като гейминг платформи, защото игрите за тях са точно тези хитове, които са. Или обратното - качествените игри са следствие на разработения и добре функциониращ пазар, който генерира повече приходи и съответно по-високо качество. Дилема, древна колкото света и включваща в оригинала си яйце и дребен пернат добитък. Уви, все още ясен отговор по този казус няма. Има обаче очевидни факти и те сочат, че геймърът става все по-"кежуъл" и все по-"конзолен". Както и че собствениците на PC, мрънкат ядно при обявяването на всяко поредно "console exclusive" заглавие или просто си купуват нужния хардуер, за да го играят на телевизорите си. В същото време много малко игри за PC успяват да създадат истерията, причинявана от конзолните им събратя. Ще поживеем и ще видим как ще се случат нещата. Преди години определиха PC гейминга за мъртъв, а както всички виждаме - той не само жизнерадостно си припка, но и продължава да набира скорост. Все още е далеч зад яростния спринт на конзолите, но все пак...



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Първо в PLESIO

Първите 20 закупили играта получават специална оригинална раница!

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

DUALSHOCK®3 COMPATIBLE

KONAMI

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

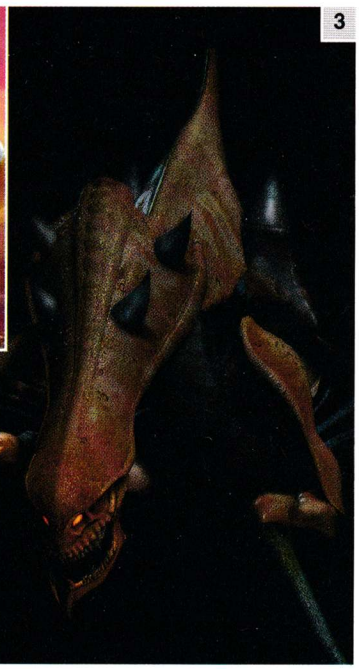
PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – ЮНИ 2008

▲	1. WoW	25.29%
▼	2. Assassin's Creed	13.31%
▲	3. StarCraft BroodWar	7.65%
▲	4. Age of Connan	6.91%
–	5. WarCraft III	6.66%
–	6. Counter-Strike	6.24%
–	7. GTA: San Andreas	5.07%
▲	8. Diablo II: LoD	4.83%
▼	9. FIFA 08	4.08%
–	10. Crysis	3.33%

1


3

Мда-а, всяко чудо за три дни. Колкото и да не ни се искаше, статуквото в класацията за най-играни игри на PC Mania се завърна безапелационно. World of WarCraft е фаворитът на съвременния геймър и всички трябва да живеем с този демократичен избор. И макар че претендентът Assassin`s Creed да се представи достойно в надпреварата, за него остана утехата на достойното второ място. Достойно, впрочем, то сякаш не е - унижението да те бият с двуцифрен резултат е винаги потискащо.

Много неща се случиха през миналия месец в чарта на PC Mania. Така в надпреварата се включиха масово претенденти от най-актуалната гейм реколта, които за съжаление обаче не успяха да привлекат вниманието ви. Вероятно компютрите ви остаряват - човек трудно намира стимул да ъпгрейдне "старите" си два гигахерца и два гигабайта памет с по-нова генерация двугигахерцов чип. Компютърната индустрия никога в историята си е нямала помалко аргументи срещу ъпгрейда от днес. Затова и в сайтовете за даунлоуд напоследък зачестих появата на торенти с игри от преди няколко години - може би са стари, за сметка на това пък ще ви вървят без проблем на старата барака.

Най-стар, както винаги, е StarCraft, който през този месец достигна до третото място. Модерният Age of Connan се опита да го пребори, но много неуверено, поради което и не му достигна точната доза допълнителен късмет, за да ликува с бронза. Все пак се радваме диво на този актуален хит, който доказва, че гейминът не цикли на едно място, намиращо се някъде преди десет години в историята.

Пети през този месец е WarCraft, който плътно се опълчи на стария си враг Counter-Strike. А какви времена бяха - битките се водеха на върха, а не в подножието му. Нищо. Рано или късно човек трябва да приеме съдбата си философски. Както това прави GTA: San Andreas. И макар че вотът за него изразява крайната фрустрация на компютърните геймъри, че нямат Xbox или PlayStation, за да поиграят на актуалния Grand Theft Auto IV, седмото място е задоволително за велика игра, покрита днес с два слоя патина и прах.

Прахта и забравата сякаш са обхванали дънджъните на Diablo, като последният от поредицата Lord of Destruction е на осмото място. Пробвали ли сте да подкарате Diablo на съвременен компютър? Ниските резолюции на екрана са разочароващи, а графиката е сякаш наистина от вчера. И все пак, тази игра има своето място във вечния пантенон на геймърската слава - заради това, че доведе младите в света на киберзабавленията на талази.

Макар че през изминалия месец светът беше футбол, FIFA 08 е едва девета. За нея вероятно са гласували и малцината, изпробвали нейния клонинг Euro 2008. Европейското първенство в Австрия и Швейцария беше толкова добро, че малцина са намерили стимул да преместят интереса си встрани от телевизора към PC-то. Когато футболът от живия живот е готин и интересен, киберспортовете мълчат гузно.

Достоен факт, за да се замислим повече върху смисъла по принцип. На десетото място откриваме Crysis и това е странно. Поне сред моите приятели Crysis се радва на огромен интерес. Е, моите приятели отдавна не играят Broodwar, вероятно затова и са любопитни към актуалните заглавия на пазара. Актуалността задължава да посетите и през следващия месец www.pcmania.bg! Там, освен шанса за гражданска самоизява, ви очаква възможността да се регистрирате за големите награди на XFX. Всеки месец един от вас печели ваучер за отстъпка 100 лева на продуктите XFX. А в този брой Атанас Иванов от Хасково спечели видеокарта XFX GF 9600GT 512MB 700M DDR3 DUAL DVI TV "XXX" Edition. Не му мислете, а се регистрирайте.

Очакваме ви!

Real Life Isn't This Intense.

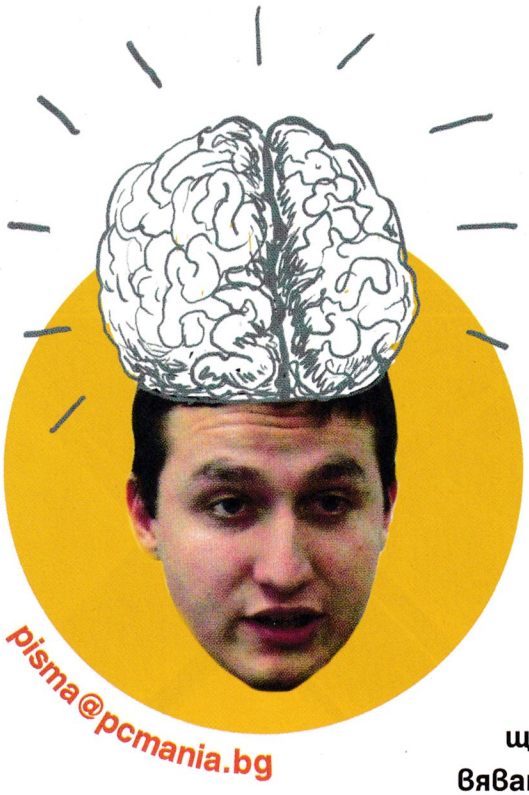
In gaming, "reality" is one of those often over-used descriptors that falls short of, well, reality. Until now. XFX has released the ultimate gaming graphics cards: the XFX GeForce® GTX 280 and GeForce® GTX 260. Harnessing the power of second generation unified architecture, SLI technology and top-of-the-line DirectX 10 support, gaming "reality" has now become a truly in-your-face experience, delivered in blazing fast frame rates.

www.XFXforce.com

Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; **Ботевград (072)**: Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; **Велико Търново (062)**: КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; **Димитровград (0391)**: Енди-Син - 64004; **Добрич (058)**: Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; **Плевен (064)**: Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; **ЕРА 2000** - 642490
Русе (082): Мултилинк - 822141; **Свищов (0631)**: Ай Ти Свищов - 64645; **Смолян (0301)**: Контракс - 63603;
Сопот (03134): Ентер - 2281; **София (02)**: Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566;
ЖМТехнологии - 9658989; Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; **Стара Загора (042)**: Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; **Шумен (054)**: Юлимекс - 830639

DUAL DVI · HDTV · INCLUDES DVI ANALOG · DUAL LINK · RoHS compliant

www.solytron.bg
SOLYTRON СОЛИТРОН



Здравейте, читатели на писмопойката!

Германия може би вече ще е станала европейски шампион, когато четете тези редове и това ще бъде чудесна новина. Макар че и испанците имат шансове, а руснаците си имат Аршавин и това обяснява всичко... В живота е така - понякога просто не можем да прогнозираме как ще се развият нещата след ден-два или дори след три часа. С писмата е същото. Неочакваността е стимул за по-добро изживяване. Нямам търпение пак да чета.

Сашо Бойчев

Олд скул

Здравейте, ПС Маниаци, здрасти Сашо. Вие сте най-хубавото списание на вселената, но си го знаете. Все пак искам отново да ви го кажа. Аз съм един карък и винаги нещо гадно ми се случва. Онзи ден Мозилата ми се прецака и си влизам в скайпа и какво да видя – за отрицателно време (около 2 часа) имах 4 пълномощни и един голям чат. Влизам аз в него и почват да ми пишат: "Ае на ЦС ле", "Оле не копеле, най-добрият съм в МК4, брат" и др. Не мога да разбера, защо толкова много хора играят на ретро игри. Ето сега са много по-хубави, като GTA IV, Call of Duty: Modern Warfare, Fifa 08... И не мога да разбера какво е т'ва каръкство: паднах в банята, гаджето скъса с мен, паднах от мотора си, изгубих си GSM-а, оставам по български на изпит, но има едно нещо на света, което ме прави истински щастлив и доволен - това, че вас ви има и не се шегувам. Чета ви още от юни 1998-ма и си спомням как бях на 7 години и видях в един хипермаркет – PC Mania - 960 лв., ако не се лъжа, 32 страници. Спомням си един път бях на море и нямах възможност да си го купя брой 3, август, защото в Лозенец го нямаше и тогава чичо ми идваше към нас и на половината път до морето му се обадих разреван да ми купи списанието и той се върна чак до София и ми го донесе.

Ваш винаги верен почитател:
Цветилин Бойновски

Хубаво е, че има фенове като теб! Въпреки всичките си несгоди ти вярваш в силата на PC Mania и силата наистина е с теб. Няма да се притесняваш, Цвети - хората играят стари игри, защото нечовешкият хардуерен глад, стимулиран изкуствено от nVidia и Intel води до абсурда най-новите игри да не вървят на две-тригодишните компютри, въпреки че на конзолите графиката им не изглежда с нищо толкова по-разтърсваща. Ориентирай се и ти към ретро-гейминга, ако ти се джитка в мрежа - не е като да няма какво и не е (очевидно) да няма с кого.

Склероза

Здравейте, г-н Бончев, пише ви ваш дърт читател. Имам едно питане и едно предложение. Питанката ми е, защо махнахте плакатите от прекрасното ви списание? (идва и другият момент, защо се пише, че има 2 плаката, а то дефакто е един с изображения от двете страни). И предложението ми е, ако може да сложите повече статии за PSP, тъй като, гледам, играта набира популярност сред БГ средите.

Мерси за евентуалния отговор.

Поздрави,
Ангел Борисов

Бончев аз не съм. Бончев впрочем е голям и е свързан със сайта Toxity Records. Казвам го, за да не стават грешки. А плакатите не сме махнали. Щом бъркаш името ми, вероятно си мно-о-ого млад читател на списанието, за да не забележиш, че всяка година плакати има, но не във всеки брой. Причините за тяхното наличие или липса са творчески и няма да дълбая в тях, защото някога вече този проблем е дискутиран. Намери от приятели стари броеве на PC Mania и разбери истината. Както и за плакатите с лице и гръб - ако не те кефи, че са с лице и гръб, просто си купи два броя на PC Mania. Това ще докаже, че си истински фен на тези игри и за теб е важно да виждаш и двете на стената в стаята си.

Добри-добри, колко да сте добри

Здравей, Саше (наричам те Саше, защото, ако съдя по отговорите ти на повечето запитвания, оплаквания и иначе казано - просто писма към теб и изключително блестящата идея за тази екзистенциално добра

снимка, която си сложил на едно от най-видните места в списанието, смятам, че мога да се обърна така към теб).
Днес прочетох броя ви по случай 10-годишнината от създаването ви и именно на твоето "местенце" забелязах доста интересно встъпително изречение. "Не мога да разбера защо напоследък започвате...бла бла." Ами да те просветля за нещо...
Купувам си списанието ви от първия брой (да, този преди 10 години) и наистина по-добро списание за геймене у нас няма.., но не сте чак толкова добри, признайте си го. Имате колкото плюсове, толкова и кусури - така е навсякъде. Не можеш да искаш от хората да ти казват нещо, което не е вярно, независимо от това, че това би било "форма на респект, от която ви става приятно". Знаеш ли на мен от кое ми стана приятно? Ами от това, че махнахте жълтите страници, от това че направихте един меко казано детински нов дизайн, от това че пробутвате на хората някакви дискове с игри, които съм сигурен, че всеки си купува и най-вече от това, че докато преди 5-6 години бяхте различни от другите в бранша, вече сте на същото ниво като тях.
Приеми писмото ми като градивна критика, мисля, че точно ти би го направил, ако съдя по остроумните ти отговори на всяко едно писмо, което е било изпратено от теб и впоследствие публикувано в списанието.
Съмнявам се, че ще публикуваш това писмо, но дори да го направиш, именно този ред ще бъде мястото, от което ще се захванеш със "забавното" си затапване към мен.
П.С Да няма лоши мисли, защото наистина харесвам списанието ви.

Ангел Николов
aka BlackViper

Геленце, и аз ще си позволя да ти викам така, защото виждам струенето на някаква фамилиарност в думите ти. Не сме супер добри, така е - в ситуация, в която всички са куци коне, белият ат остарява, спира да му се яде зелена трева, защото не е нужно и да скача твърде високо. В този смисъл ние нямаме безкрайни претенции и знаем много добре къде сме, защо сме и кои сме. Но сме най-добрите и по-големите професионалисти от други експериментиращи с темата виртуални забавления. Въпрос на интелект и цивилизационни приоритети, запомни го от мен.

Селянина с колелото

Пичове от ПСмания аз ви следя от 2002.Не е много но все пак сам пропускал брой само веднъж.Но нека по същество.
В брой 12 за Декември 2005 сте допуснали необяснима грешка .Защо Пламен Димитров (който е написал немеройтна статия за F.E.A.R.)е вмъквал само две страници за Most Wanted.Та нали я има на корицата би трябвало да пише поне три страни-и.Blitzcreag или както се пише дори името и не е вместено,а има написани три страници коментар.Не съм се издразнил чак толкова,но все пак. Пламене продължавай само така.но прави статиите по-дълги.

Вашту фенче
СПАС

Спасе, ти си като британския Скотланд Ярд - никога не забравяш, а само забавяш. 2005-та беше толкова далече, че чак ме е срам от белите ми коси вече. Но Пламен задължително ще си понесе наказанието, уверявам те. Все още се чудим дали да го разпънем на кръст или само да го мъмрим на другарски съд, че през далечната 2005 година е извършил престъпление срещу аудиторията... П.П. Повдига ми се от правописа ти. Нямаш ли малко срам от себе си поне да си толкова неграмотен...

Кърти - чисти - извозва

Здравейте, чудя се дали търсите хора за работа в списанието и ако да, драснете един мейл благодаря :))

Здрасти, No. Борсата за анонимни безделници в строителството се премести на Женския пазар.
Вълнуват ни хора с история, перспектива и ясна визия за бъдещето. Ти не си от тях, май?

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

TO BE CONTINUE

Максимална свобода, максимум експлозии, максимум Психо!

Crytek потвърдиха, че работят върху продължението на своя извънземен (поне в технологично отношение) шутър Crysis! Той ще ни превъплъти в ролята на сержант Спайкс, известен повече като „Психо" и ще пресъздаде една паралелна на събитията в оригинална история. Засега се очаква, че продължението ще види бял свят през идната есен.

Втората световна избухна отново в Call of Duty

Според Computer and Video Games петата част от култовата поредица Call of Duty ще носи подзаглавието World at War и за добро или лошо, ще ни върне по фронтовете на Втората световна война. Тя няма да се разработва от Infinity Ward, отговорни за четворката, а от Treyarch Studios.
Фокусът ще падне върху тихоокеанските сражения, като наред с тях ще бъде пресъздадено и навлизането на Русия в Берлин. Новата игра ще се захранва от енджина на CoD4, но в сравнение с нея ще е един много по-мрачен и жесток шутър. Можем да очакваме World at War за PC, Xbox 360, PlayStation 3 и Wii. Освен всичко останало продължението би трябвало да предложи и кооперативен режим на игра.

Storm of Zehir - следващият експанжън на NWN 2

Според испанския фен сайт Neverwinteros гейм-студиото Obsidian Interactive работи върху втори експанжън за своята необятна ролева игра Neverwinter Nights 2. Той ще се казва Storm of Zehir и ще позволи на играчите пълна кустомизация на цялата група, напълно в духа на Baldur's Gate и Icewind Dale. Освен това ще имаме възможност да странстваме из обширни подземия и да изследваме свободно целия свят на играта с помощта на т.нар. Overland карта. Историята в експанжъна пък ще проследи събитията, които се разиграват в четвъртото издание на Dungeons & Dragons Roleplaying Game.

RESSURECTION

Colonization възкръсва!

Още една легендарна игра, създадена от Сид Мейър, най-накрая ще се завърне под формата на римейк. Този път иде реч за Colonization! Преработката ще се захранва от енджина на Civilization IV и няма да изисква инсталация на въпросната стратегия, за да можете да я разцъкате. В Colonization играчите ще поведат една от четирите водещи европейски нации, за да завоюват Новия свят. Ще преговаряте, търгувате и биете както с местните, така и с останалите държави, които искат да покорят откритата земя. Накрая ще трябва извоювате и своята независимост, изправяйки се срещу държавата, чиито колонии управлявате!

MMOG от създателя на Might and Magic!

Йон Ван Канегъм - главният дизайнер на класическата ролева поредица Might and Magic, както и на стратегията Heroes of Might and Magic, потвърди, че работи върху масова мултиплейър онлайн игра. Макар и все още да не е ясно какво ще бъде нейното заглавие, но се знае, че ще бъде на фентъзи тематика и ще позволи на играчите да участват в едни наистина многолюдни сражения, което ще стане възможно благодарение на специалната сървър архитектура, разработена от авторите.

HOT NEWS

WoW: Wrath of the Lich King ще излезе тази година!

Vivendi съобщиха, че Wrath of the Lich King - вторият експанжън за култовия World of WarCraft - ще излезе на пазара през втората половина на 2008-ма. Екшънът в него ще се развива в арктическата пустош на северния континент Northrend, а основният враг на играчите естествено ще бъде самият Lich King - покварения принц Артас.

BioShock ще бъде трилогия

Благодарение на колегите ни от Gamespot научихме, че Take-Two планират да финансират трета част на култовата поредица Bioshock. Тя ще се яви като продължение на историята на обявената наскоро BioShock 2. На въпроса кога можем да очакваме филма по играта на Irrational Games, който прочее се режисира от Гор Вербински, изпълнителният директор на Take-Two Interactive отговаря: "Едва ли ще излезе едновременно с премиерата на Bioshock 2. По-скоро можем да го очакваме заедно с Bioshock 3. Макар че и това не е сигурно на този етап."

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Победителят от всички регистрирали се, който спечели видеокартата XFX GF 9600GT 512MB 700M DDR3 DUAL DVI TV "XXX" Edition, се казва Атанас Иванов от Хасково!
Останалите подаръци се разпределят както следва - ваучер за 100 лв. за продукти на XFX взима **Георги Георгиев** от Бургас, три месеца PC Mania с DVD ще получава **Михаил Габровски** от Пловдив, а **Калоян Димов** от Бургас ще разцъква игра на GRAMIS.
Късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

SHOCKING

Уволнения в LucasArts, нови слухове за MMOG по KOTOR

В мрежата се разнесе новината, че в лагера на LucasArts е имало масови уволнения и приблизително 100 работни места стоят незаети в момента. Впоследствие бившите служители на компанията са споделили опасенията си за развитието на настоящите проекти, върху които са работили - и вече известните, и такива, които все още се пазят в тайна. Един от тях е Knights of the Old Republic 3. Според онова, което те са дочули, иде реч за масова мултиплейър онлайн игра - "най-вероятно проект, разработван съвместно между LucasArts и Bioware".

Limbo of the Lost и Oblivion - открийте разликите!

На сайта на колегите ни от Game Plasma бяха публикувани няколко скрийншота, които показват поразителните прилики между The Elder Scrolls IV: Oblivion и куеста Limbo of the Lost на Majestic. Тук не говорим само за текстури, които си приличат на пръв поглед. По-скоро става въпрос за детайли, откраднати до последният милиметър. Как е възможно това? От Bethesda все още няма официален коментар, докато TriSynergy, издателите на Limbo of the Lost, твърдят, че са шокирани от откритието и незабавно преустановиха разпространението на въпросната игра. Освен това те нямат търпение да се свържат с Majestic, които в момента си почиват... Но от какво? От плагиатство ли? Тук не става дума само за Oblivion. В куеста са забелязани и прилики с други игри като Diablo 2, Thief 3, World of WarCraft, RUNE, Morrowind, Legend of Zelda, Painkiller... Какво са си мислили авторите на Limbo of the Lost, отдавайки се буквално на copy/paste? Очакваме техния техния коментар с нетърпение.

TECH

iPhone 3G само за $199

По-тънък, по-лек, по-евтин, по-добър – с новия iPhone, който вече поддържа и 3G мобилни мрежи, Стив Джобс удари конкуренцията направо в земята. Неговата 8GB версия се предлага едва за 199 долара, докато тази с 16GB памет – 299. Естествено – има уловка. Всеки, който иска да го ползва на територията на САЩ, ще трябва да се обвърже с двугодишен договор с AT&T. Това ще сполети и потребителите в повечето от останалите 70 държави, където апаратът ще се продава. Освен това са увеличени тарифите за глас и предаване на данни, които без съмнение ще се погрижат за набъбването на сметката на потребителите на iPhone.

Концептуално ново PC

Създаден от Рикардо Байо EyeMove PC представлява истинско чудо на технологията, поне що се отнася до неговия дизайн. Този компютър се състои от две безжично свързани помежду си части. Първата е проектор, наподобява формата на летяща чиния и може да бъде монтирана вертикално на стена или хоризонтално на някаква подложка. Втората – т.нар. контролер с тъчскрийн – се явява като заместител на стандартните мишка, клавиатура и джойстик. С двете неща заедно ще можем да прожектираме филми и игри директно на стената на нашия хол или въобще – където си пожелаем!
На този етап Eyemove все още представлява само една концепция. Със сигурност обаче е особено оригинална.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

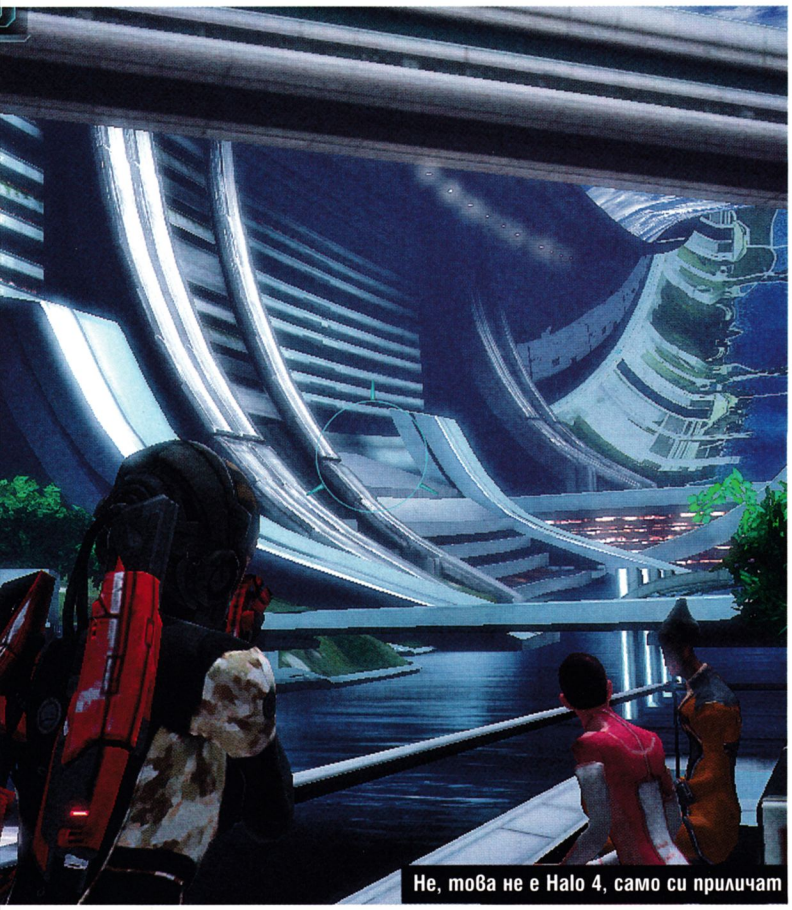
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft
American McGee's Grimm	GameTap
Neverwinter Nights 2 Adventure Pack: Mysteries of Westgate	Atari
Beijing 2008	SEGA
Ford Racing Off Road	Empire Interactive
Nancy Drew: The Phantom of Venice	Her Interactive

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Bioware/EA**
masseffect.bioware.com
Изисквания: **Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2GB MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Bioware за пореден път направиха революция в жанра

Mass Effect


Не, това не е Halo 4, само си приличат

Bioware като че ли са наказани да бъдат велики. Всяка тяхна игра успява да революционализира по един или друг начин ролевите приключения. По същия начин, по който Blizzard влияе на развитието на стратегиите. Baldur's Gate показа как се прави изометрично RPG, Icewind Dale пък изрита Diablo по голямото, червено "Д" доказвайки, че един hack&slash също може да има богата история и комплексна система от игрови правила. Ретроспекцията ни продължава с Neverwinter Nights - едно от първите успешни 3D RPG-та с революционна система за създаване на модове за него. И приключваме с Knights Of The Old Republic и Jade Empire - най-брилянтната Star Wars игра на всички времена и една от най-красивите азиатски приказки, излизали за PC. Затова не е чудно, че около Mass Effect се вдигна толкова много шум, а самата игра бе чакана с невероятно нетърпение.

Едно скандално начало

Mass Effect се появи първо за next gen конзолата на Microsoft Xbox 360. Малко след това бе въвлечена в огромен скандал заради кратка лесбо сцена в нея. Всичко щеше да мине мирно и тихо, ако Fox News не бяха решили да раздухат нещата и в общи линии да направят един от най-брутално негативните PR кампании за цялата си история. Крайният резултат бе, че играта стана дори още по-популярна, а еротичните сцени бяха резнати в PC версията. Цялата история около скандала можете да прочетете в мартенския брой на PC Mania.

Необятният космос

Mass Effect не си губи времето да те въведе във вселената си с дълги предистории и диалози. Оформяш персонажа си по свой образ и подобие (или като Starbuck от Battlestar Galactica в моя случай), разхождаш се за кратко на борда на Normandy VI и се изстрелваш към повърхността на планетата Eden Prime. Изритан директно в екшъна, трябва да преодолееш настъпилия смут какво точно играеш в момента, защото Mass Effect не е стандартната ролева игра. Претрупан с инфо за ситуацията и помощни балони за управлението на героя си, усещаш, че играта плавно е успяла да те погълне. А мощният шут, с който си вкаран в центъра на действията, е едно бе-

Предисторията

Човечеството тръгва по следите на отдавана изчезналата цивилизация на протеаните. На базата на откритите технологии то дръпва много рязко напред и съвсем скоро вече обикаля планетите със скоростта на работлива пчеличка. Естествено, успява да се натресе на останалите раси в галактиката и скоро става най-младият член в космическия съвет. Там хората се сблъскват с доста рязка форма на междувидова дискриминация, с която ще трябва да се оправяш по време на цялата игра. Почти всеки информационен терминал, куест или по-важно събитие в играта ще добавя кратки статии към кодекса - енциклопедия в wiki стил, предлагаща подробна информация за всичко във вселената на Mass effect - до най-малкия детайл.

зобразно добро дизайнерско решение.
Ако сравним Mass Effect с игра на покер, то Eden Prime е като първото раздаване на картите - маркират се злодеите в сюжета (расата от интелигентни машини Geth и баш лошковецът - Saren), както и главните герои. Дава ви се кратка представа за това какво ви очаква до края на играта - поредица от спиращи дъха моменти.

Създаване на герой

За да оформите своя аватар, ще имате избор от 6 различни игрови класа. Всъщност те са три основни и три хибридни. Soldier-ът е стандартният "ударен" клас. Неговата сила са възможността да боравиш на професионално ниво с всички оръжия и типове броня (лека, средна и тежка), както и да развива талантите си за тях. Това е най-издръжливият и лесен за игра клас, поради факта, че цялата интеракция с него се изчерпва на базово ниво - насочи мерника/натисни спусъка, което го прави перфектен за новаци. Engineer-ът е техническият гений, добър в разкодирането и препрограмирането на терминали и роботи, както и в манипулацията на технологиите около себе си. Съчетава част от уменията на войника, но с тази разлика, че не може да носи тежки брони и не е способен да изучава таланти за повечето оръжия. Във фентъзи игра ще-ше да бъде клас Паладин. Adept е "магьосникът" в Mass Effect. Физически най-слаб, той компенсира леката си броня и

В сърцето на виелицата

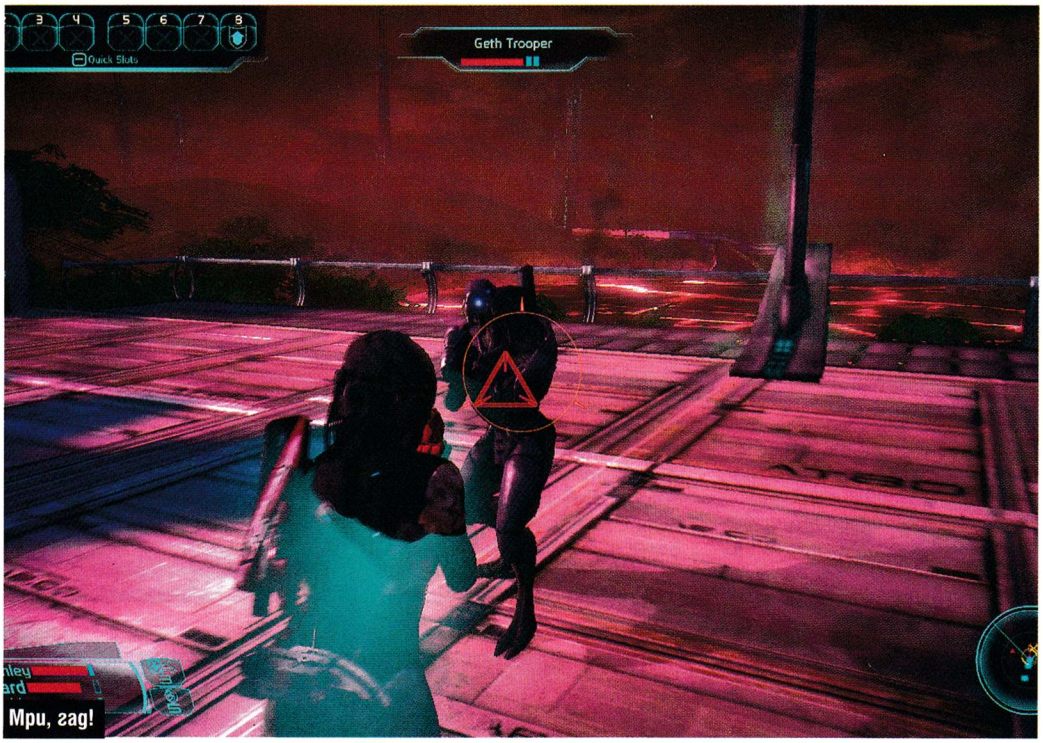
CANYON

CNR-MPV4AF (1 GB) е видео/MP3 плейър с 2.4 инчов цветен дисплей, FM радио, MicroSD слот и спийкър. Не подценявайте този дисплей: макар и с подобни размери и с 262K цвята, той изобразява малки музикални клипчета и дори филми, записани на вградената памет или на MicroSD/T-Flash карта (продава се отделно). Вграденият спийкър ще забавлява вас и вашата компания, когато сте навън или пътувате.

Продукти на Canyon ще намерите в:
СОФИЯ: ЖАР Компютри (02) 822 1000, Стантек (02) 926 6969, Мултирама (02) 400 6620, Еврофис (02) 975 3542, Виртуална зона (02) 925 9930, Voodoo Computers (02) 946 1398 ПЛОВДИВ: Адроит Електроникс, (032) 637 963
БУРГАС: 2 Плюс България (056) 843 907, Рива (056) 842 323, Панда 3 Плюс (056) 811 440

DISTRIBUTED BY
ASBIS®
www.asbis.bg

невъзможността да специализира в повечето оръжия с множество специални умения, подобряващи неговите параметри или влияещи на враговете (парализа, телекинеза и други). Infiltrator-ът, Sentinel-ът и Vanguard-ът пък са хибридни класове, получени от комбинация на първите три (пример: солджър, носещ средни брони и използващ магически умения). Не изпитвайте големи колебания при избора си - няма перфектен или най-добър/най-слаб клас, просто потърсете този, който най-много ще съвпадне със стила ви на игра. Mass Effect предлага множество ситуации, в които даден клас има предимство над останалите, но това се компенсира от двата съратника, които можете да вземете със себе си по време на всяка мисия.



Мри, гад!

Нетипичен геймплей

Вече споменах, че Mass Effect е революционна за жанра игра. Тя не е първото RPG с shooter елементи, но определено е първото такова, което ще зарадва еднакво както ролевите, така и екшън феновете. За разлика от предишните заглавия на Biwoare, всичко в Mass Effect се случва в реално време - битки, диалози, планиране и раздаване на команди. Ако авторите бяха пуснали играта като squad-based тактически шутър без ролевите елементи, пак щеше да бъде едно от най-добрите заглавия за годината.
Разполагате с 4 типа оръжия + гранати. Това са пистолет, карабина, снайпер и пушка помпа. За тях няма амуниции - има фактор прегряване, т.е. колко изстрела можете да направите, преди пушкалото да откаже, след което трябва да го изчакате да се изстуди. Освен това с всеки следващ изстрел точността му пада, което можете да компенсирате с увеличаването на талантите за боравене с него, клякайки или със специални умения.
Битките протичат като във всеки типичен шутър - с много екшън и свистящи около шлема ви куршуми. Дори самата мисъл, че зад всичко това стои ролева система, мятаща "зарчета" като луда, изчисляйки различни показатели във всяка секунда, звучи невероятно, но е факт. По всяко време можете да набиете шпацията, за да получите време за секунда размисъл и активиране на специалните умения на своите колеги. Развивайки талантите на героя си, ще отключвате и спешъл режими за пушкалата, позволяващ продължителна точна стрелба за кратък период. Всеки защитен костюм пък има определени щитове, като след тяхното изчерпване започвате да търпите директни щети. В случай че падне някой от другарите ви и не разполагате с умение за съживяване, ще трябва да изчакате края на схватката, преди той да може да се върне в играта. Единственият критичен момент е собственото ви здраве - умре ли главният герой, следва Game Over.

Ъпгрейди

Ще можете да подобрявате всяко едно пушкало с модификации, променящи типа щети, които нанася, или добавящо специфични статистики към него (-20% точност + 20% пробиване на щитове, например). Системата за мениджмънт на персонажите и ъпгрейдите е изключително интуитивна. А ако багажът ви не може да поеме повече предмети, можете да превърнете част от тях в omni-gel - универсален ресурс, необходим за повечето действия в играта. Ще можете да закупите и ъпгрейди за слотовете си за гранати и med gel. Мед гелът пък е универсално средство за лекуване на всичко, така че няма да се разправяте с десетки типове аптечки.
В момента, в който поемете по пътя на Сталкера - спецчастите в света на Mass Effect, освен че ще отворите още едно

Размисли и страсти

Около година след излизането на WoW и малко след появата на Guild Wars мнозина колеги и геймъри побързаха да обявят кончината на сингълплей ролевите игри.
Наистина бъдещето изглеждаше кристално ясно и то беше центрирано върху онлайн-ролевите заглавия. Но постепенно интернет-базираните приключения се поизродиха. Масовата част (участие в дейностите на гилдията, рейдовете и т.н.) се превърнаха в прекалено стресиращ и времегубещ фактор, като при евентуален неуспех напрежението се пренася от играта в реалния живот.
А геймките все пак са създадени да забавляват, не да натоварват. В случай на добро желание, всяко MMO може да се играе и соло.
Но тогава отпадат основните му качества - все пак то не е замислено като такова. За това мнозина се дръпнаха от масовите вургали и се върнаха към добрите old-school сингъл игри, предлагащи не по-малка доза фън, но без нуждата да "ходиш на работа" за ресурси и гринд преди всяка по-сериозна мисия.
Основният проблем на всички MMO-та е, че след продължителна игра (половин - една година) заглавието не може да ти предложи разнообразие от гледна точка на сюжетни линии и локаци и всичко се обръща в един велик лов на предмети. А това в даден момент става досадно.

Турианите брутално приличат на хлебарки във фейса

У. Чърчил?

талантно дърво за развитие, ще се изправите и пред космическата карта. Светът на играта е гигантски, позволяващ ви да стъпите на почти всяка една от планетите в него. Веднъж попаднали на повърхността на някой свят, ще имате достъп до M35 MAKO - бронетранспортьор, навяващ меланхолични спомени за геймкласиката Moon Patrool. Чудото е въоръжено с картечница и оръдие, може да подскача и да се катери по вертикални скали. Проучването на планетите ще отключва достъпа ви до специфични артефакти и второстепенни куестове. На някои от тях има и минерални струпвания, които веднъж разкрити, ще ви носят постоянен приток от доходи, превръщащи съдържанието на магазините в играта в лесно достъпен ресурс. Именно на борда на MAKO ще преживеете и едни от най-внушителните бос битки в играта.

Въпрос на чест

Голяма част от действието в Mass Effect изисква взаимодействие с останалите персонажи и герои в играта. Мога само да предполагам колко безсънни нощи са прекарали сценаристите на Bioware, за да изпълнят вселената на последното си заглавие с толкова много уникални и интересни личности. Именно личности - там, където дизайнерският отдел е достигнал пределите на графичната платформа, за да предаде уникалност на всяка една от тях, се намесва актьорски състав, създал един от най-добрите войс-актинги в гейминдустрията до момента. Постепенно ще се отключват нови опции за диалозите, а всеки един разговор може да доведе до кървава баня или мирно разрешаване на ситуацията. Всяко едно от действията ви, всеки един отговор, който дадете, ще ви поведе по пътя на Парагона, неутралитета или Ренегата. Финалната визия за главния герой ще определи и края на самата игра, което, съчетано с множеството игрални класове и комбинации от съпорт персонажи, вдига неимоверно коефициента на преиграване на заглавието. На няколко пъти ще бъдете изправени пред няколко наистина тежки дилеми, в които на пръв поглед няма решение, което да е изгодно за вас или за другите страни. Уви, точният баланс между екшън и диалози не е намерен, като в определени моменти единият от двата елемента доминира прекалено дълго.

Почивка между престрелките

Спираща дъха

Ако Mass Effect има недостатък, който трябва да бъде споменат непременно, то това са системните й изисквания. Играта иска наистина силна машина, но ако разполагате с нея, тя се отплаща с една от най-страхотните визии. Не, не е като Crysis, но там където енджинът издиша, е добавена креативност и уникалност, за да се създадат едни от най-спиращите дъха гледки. Всяка планета е уникална, всеки един специален ефект - зареждане на щитове, експлозии, прелитащи куршуми - карат ченето ви да увисне. А извънземните раси ви влизат толкова силно под кожата и са толкова реалистични, че можете да се закълнете, че ако някога човечеството излезе сериозно в космоса, точно така ще изглеждат първите ни вселенски другарчета. Времетраенето на играта също впечатлява. Само за проследяването на основната куест линия в Mass Effect ще ви трябват около 20-на часа при първото изиграване. Ако искате да се потопите напълно в играта, да изследвате всяко едно нейно кътче (включително и скритите планети), ще са ви нужни около 30 часа и то при положение, че някои от страничните задачи се отключват само след изпълнението на специфични условия или диалози, които пък зависят и от допълнителните членове на групата ви. След няколко дни с Mass Effect не е трудно да разберете защо играта спечели титлата за най-добро Xbox 360 заглавие. Независимо дали сте фен на шутърите, ролевите игри или просто изключително добрите sci-fi сюжети - това е играта за вас.

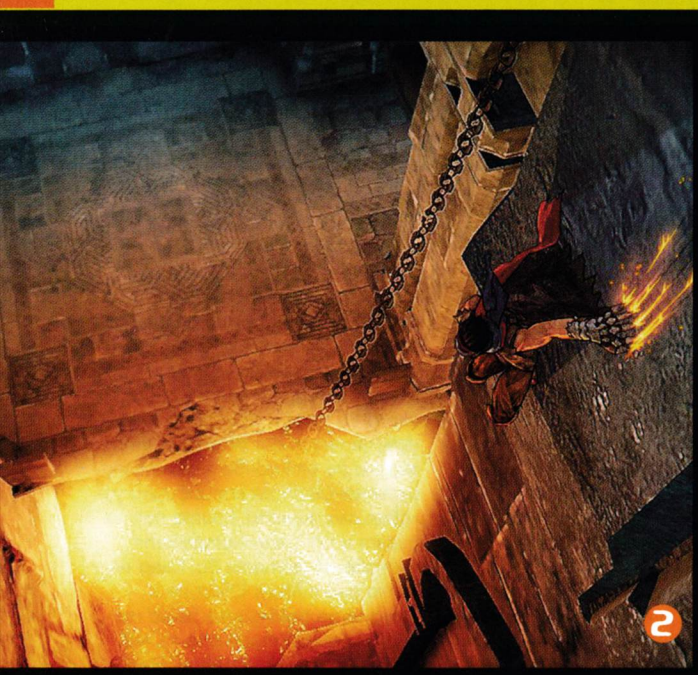
HOT SHOTS

Автор:	**Ubisoft Montreal**
Жанр:	**Екшън-приключенска**
Издател:	**Ubisoft**
Сайт:	**prince-of-persia.ubi.com**
Излиза:	**Края на 2008**
Платформа:	**PC, Xbox 360, PlayStation 3**
Мултиплейър:	**Не**

Владимир Тодоров

Нов принц, ново приключение

Prince of Persia



Кажете сбогом на Пясъците на времето и принцеса Фара. Време е да отворим нова страница от историята на легендарната поредица на Джордан Мехнер – с нов принц и едно напълно различно приключение.
Според авторите това е възможно, тъй като богатият свят на играта, вдъхновен от персийската митология и „Хиляда и една нощ", е пълен както с всякакви истории за легендарния принц на Персия, така и с отделни версии на съдбата на този герой, които съществуват заедно.
Този път Prince of Persia ще ни пренесе в земя на митове и легенди, където главният герой се оказва по средата на епична битка между първичните сили на светлината и тъмнината, между бог Ормазд и бог Архиман.

1 "Новият" принц
В самото начало героят ни все още не е принц. Той е номад, който странства из света, търсейки нови приключения. По време на мощна пустинна буря той по случайност се озовава в малък оазис. Там става свидетел на унищожението на Дървото на живота – акт, заплашващ да погълне целият свят в мрак. Така на него не му остава нищо друго, освен да се опита да спре древно опустошително божество.

2 Ръкавицата е хвърлена
Въпреки че вече не притежава власт над времето, новият герой владее един куп нови акробатични умения. Например на лявата му ръка ще откриете специална ръкавица с остри нокти, която може да забива в стената и по този начин да се спаси от неуспешно изпълнен скок, оставяйки след себе си следа от малки, блестящи искри.

3 Мистериозният спътник
По време на цялото ви приключение ще ви следва босоного момиче на име Елика, която определено може да се грижи сама за себе си и дори в определени моменти може и сама да се опита да разреши пъзелите пред вас. Нещо повече – с нейна помощ ще изпълнявате и специални координирани атаки, подобно на тези в трейлъра.

4 От създателите на Assassin's Creed
Светът на принца ще изглежда така, сякаш е нарисуван с цветни моливи. Нещо повече – той ще бъде огромен и монолитен, а на всичкото отгоре ще можем да странстваме из него свободно, без почти никакви ограничения. Кое кътче от него ще изберем да спасим по-напред от покварата на Архиман? Ние сами ще изберем това.

5 Различната бойна система
Играта ще центрира действието върху дуели с противници, мощни колкото нас самите. Ако не и повече. Представете си нещо като сбор от битки с босове. Това доста напомня на оригиналния PoP от 1989 г., където околната среда бе основният ви противник, а сраженията – рядкост. Само че този път, вместо да се биете с обикновени мечоносци, ще се изправяте срещу уникални и гигантски чудовища.

6 AI от ново поколение
Няма ли Елика да пречи? Никак даже. Да речем, че сте се затичали по някоя стена, а тя плътно ви следва по петите. Изведнъж променяте решението. Ако се обърнете, ще се сблъскате директно с нея. Нали? Не – в този случай тя ще се пусне от стената, а Принцът ще я хване за ръката и ще я прехвърли зад него с едно-единствено грациозно движение.

ON THE DVD

Жанр:	**Екшън-приключение**
Издател:	**Lucas Arts**
www.lucasarts.com	
Изисквания:	**P III 1GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Тухла по тухла - Индиана Джоунс става

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Пискливата Уили - с други думи, жената на Спилбърг

Ако сте разочаровани от „Кралството на кристалния череп". Ако искате да си припомните класическата трилогия, която направи Харисън Форд най-популярния археолог в света. Ако търсите някое наистина неангажиращо и забавно като геймплей приключение, значи сте дошли на правилното място. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures ще ви предложи всичко това.

Играта е същинска играчка

В пълния смисъл на тази дума. Ще се убедите в това още в самото начало, като видите огромната топка, която така настойчиво искаше да премаже Инди в началото на „Похитителите на изчезналия кивот". В случая тя е пресъздадена от малки лего-тухлички. Или пък като за първи път се срещнете със зелените и лъщящи на слънцето крокодили от „Храма на обречените", които схрускаха Мола Рам в края. А да не говорим като се изправите лице в лице с лего версията на Шон Конъри от „Последният кръстоносен поход".

Така че не слушайте онези, които твърдят, че тази игра е подходяща единствено за по-младите геймъри, които съвсем наскоро са престанали да ходят прави под масата. Тя ще се хареса на всичко живо, особено на онези, които са почитатели на първите три филма.

Колежът Барнет

където работи професор Джоунс, представлява централното ниво, от което може да пътувате, където пожелаете. Нещо като бар Мос Айсли в LEGO Star Wars.

Още от самото начало имате възможност да изберете в коя точно история от трите филма предпочитате да се потопите. Специален ред няма. Стига да искате, може да търсите първо Свещения Граал, после Кивота и чак накрая да отпътувате до Индия, за да намерите откраднатия от малкото село мистичен камък. Ако каналите на Венеция ви писнат и предпочитате да влезете в Храма на обречените, готово – отпътувате за Барнет и избирате нова дестинация. Това придава една особена нелинейност на играта и ви освобождава от ограниченията, които спохождат повечето заглавия в момента.

Непретенциозно проста

Цялостният геймплей напомня доста на LEGO Star Wars. Все още събирате като луди сребърни, златни и сини парченца, които служат за отключването на нови герои и бонус чийтове. Съберете достатъчно на брой от тях и отново достигате заветния ранг – но не „Истински джедай", а „Истински приключенец". След като минете нивото пък, винаги може да се върнете назад и да го разцъкате във Free Play режим. Какво излиза? На пръв поглед сякаш играта не е еволюирала въобще. Но само на пръв...

Този път Traveller's Tales са надминали себе си по отношение на дизайна. Нивата са пълни с тайни и на практика почти всеки предмет, който ударите, ще избухне и ще се разпадне на малки парченца, които маниаците на тема колекциониране могат да събират до припадък. Така че не веднъж и два пъти ще ви се наложи да се върнете към тях, за да ги откриете.

Кооперативният геймплей също е изведен до нови висини. Във всеки един момент от геймплея втори играч би могъл да се включи към вас и да ви помогне във вашите приключения. Дори е препоръчително, тъй като един от най-големите плюсове на LEGO Indiana Jones е именно играта с приятел. Но дори и да нямате такъв обаче, не се притеснявайте – превключването от един герой на друг става с лекота, а вашите съекипници притежават ако не добър, то поне задоволителен

Шаренията е навсякъде

изкуствен интелект.
Още от самото начало прави впечатление, че

Индиана е в пъти по-ловък

от който и да е от героите в LEGO Star Wars. При това не само заради камшика, с помощта на който се отварят един куп нови възможности. Чрез него може да прекосява големи пропасти, да налага противниците, да ги обезоръжава и дори да взима предмети, до които иначе няма как да се стигне. Между другото изпробвайте да използвате камшика срещу някой от жените. Инди ще я обвие около кръста й, ще я придърпа към себе си и ще я целуне страстно с едно елегантно движение, точно както във филмите.
Другите герои също не отстъпват на Инди по умения. Много от съпътстващите персонажи са ключови за разрешаването на

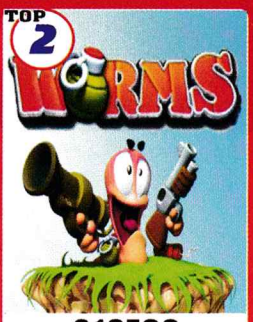
Множеството пъзели

В LEGO Indiana Jones. Онези, които носят малки книжки, например Маркъс Броуди и Елза, могат да дешифрират специални йероглифи, разпръснати из нивата. Що се отнася до Уили от „Храма на обречените", тя има толкова пронизващ писък, че с него може да почупи и най-здравото стъкло. Някои герои пък носят лопати, с които могат да изравят скрити съкровища. А жените като цяло скачат по-високо от мъжете и по този начин достигат и до най-недостъпните места в нивата. Въобще, пъзелите играят доста по-голяма роля в геймплея в сравнение с LEGO Star Wars, а отборната игра при разрешаването им е ключова. Но не си мислете, че ще си бъскате главата с часове, за да ги разрешите, тъй като всичко е изключително неангажиращо и кежуал.
Доста хитра идея от страна на авторите са т.нар. фобии, които двама от героите имат. Ако Инди се страхува от змии, то Уили не понася насекомите. В случай че единият от тях се срещне с омразните си гадинки, той ще се свие от страх и няма да може да продължи. Тогава другият ще трябва или да отиде и да ги избие, или да продължи напред сам, за да разреши предстоящите пъзели.

Фобиите на Джоунс са пренесени и в геймплея на играта

TOP 1

Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители!
SEX XONIX
218789

TOP 2


218790

TOP 3

218791

Обади се от стационарен телефон
09004 1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

SMS на номер
1710

ВИДЕО
LOLITA

218784
КУНГ ФУ СЕКС

218785
ПАЛАВНИЦА

218786
ЕЗДА

218787
ТАМИ

218788

JAVA ИГРИ

218792 Играта Gothic във вариант за мобилен телефон. Превъплати се в ролята на героя Хардас и върни обратно магията на остров Khorinis!

218793 Брутално мощни коли с в твойте ръце. Очаквате яко меле на арената. Сега си ти!

218794 Едно лудо приключение в женското общежитие! Очакват те:
- 10 неизсипти момичета
- много сексуални пози
- много забавни ситуации
- оригинални задачки

218795 Терористите вече са обединили от тяхната кауза и само ти можеш да ги спреш с тежко въоръжения хеликоптер KA-50 "Black Shark". Изцяло 3D графика и реалистичен звук!

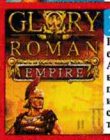
218796 Бронзови момичета и секси усмивки. Безкраен бихкин фестивал. Искаш ли да ги съблечеш?

218797 Разбий блокчетата и чаровни сцената ще разкрият прелестите си на твоя телефон! Какво чакаш ..;-)

218798 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския-събира монети, пуска се по тръби.

218799 Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".

218800 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентъмен и те ще разкрият своите тайни ...



218801 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успеем.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

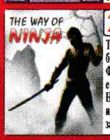
218802 Пътуай до далечна Индия, за да бъдеш обучен от най-големият гуру и мистичен учител на КАМАСУТРА

218803 Можеда свалите 10горещи блондинки, контоще подсладят твоите любовни нощи!

218804 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

218805 Всички ще ти завиждат, за това кото имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси маци!!!

218806 Момичета хареват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!



218807 Ти си в ролята на бившия селянин Фуджиима, който сега е лидер на клана на Ниндзите. Време е да използваш уменията си за доброто на Япония!

218808 Сега можеш да участваш в най-сакрелната битка за Северна Африка през Втората Световна война. Цели си родни победители и тактик записи може да разбереш сега.

218809 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

218810 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

218811 Ако мозъка ти щтрака яко, пробвай се тук.

218812 Неустоимата Парис сега е предВас. Без цензура!

218813 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

218814 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

218815 Отъпкай изкушителните бижевчики сред горещите момичета! Нека съзнанието ти стане реалност ;-)

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

126568

126569

126570

126571

126572

126573

126574

126575

126576

126577

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Друга съществена разлика между LEGO Star Wars и LEGO Indiana Jones са

Битките

Ако в първата героите бяха въоръжени с бластер или светлинен меч, то тук ще водите сражения предимно със своите юмруци. Често противниците ви ще изпускат и своите пистолети, които можете да взимате и използвате за кратко, но като цяло не вършат кой знае каква работа. Прави впечатление, че много от предметите в нивата могат да бъдат хвърляни срещу вразите. Типичен пример за това е барът на Марион от „Похитителите на изчезналия кивот". Всеки един стол или бутилка в него може да бъде строшен в нечия глава. Из други нива пък ще намирате мечове, прътове и дори базуки, с които да елиминирате всичко де-що мърда, което увеличава допълнително усещането за разнообразие.
Въпреки това Джуниър ще умира не веднъж и два пъти. Често срещу вас ще се изправят големи групи от въоръжени противници, до които рядко може да се доближите цели-целенички, за да ги ликвидирате. За щастие нямате ограничения в броя на животите и може да мрете, колкото си пъти искате, на цената на част от събраните до момента лего-парченца.

Един от основните проблеми

които се набиват на очи в играта, е това, че може да убиете като нищо някой от своите спътници, ако не внимавате достатъчно. Попаднали сте в средата на голямо меле и раздавате шутове и тупаници във всякакви посоки. Елза идва да ви помогне. Скача към вас, но преди да се усетите, юмрукът ви се е стоварил и върху нейната руса лего-главичка и тя е труп. Нещо повече – дори като се опитвате да разрешите някой пъзел с камшика си, рискувате да фраснете приятелчетата си по погрешка най-вече заради проблемната камера, която така и не може да реши от кой точно ъгъл предпочита да ви покаже нивото. Би било прекрасно въпросната опция за "friendly fire" да бъде премахната в следващата LEGO игра с Индиана Джоунс. А такава със сигурност ще има. Единственото нещо, което ме притеснява е, че по всяка вероятност ще центрира върху „Кралството на кристалния череп".

Ето я и LEGO версията на сър Шон Конъри!

Светът на Индиана Джоунс

пресъздаден визуално с помощта на LEGO, изглежда наистина добре. Някои текстури биха могли да бъдат и малко по-детайлни, но като цяло шарения-та ще се понрави на всеки. Освен това е и дяволски смешно да видите как някои герои изглеждат в LEGO-форма.
Едва ли има смисъл да ви казвам, че и всяка една сцена от филмите е малко или много преработена и инжектирана със солидна доза чувство за хумор, за да може да пасне на т.нар. LEGO визия. Така че бъдете сигурни, че ще се забавлявате от началото до самия край.
Иначе Traveller's Tales определено не стоят със скръстени ръце. Ако все още не сте чули, идната есен се задава следващата LEGO игра. Този път обаче тя ще ни повери управлението на Батман и Робин, които ще се борят срещу ужасяващите злодеи, включително Джокера и Пингвина, избягали от лудницата Аркъм и бродещи из мрачния Готъм Сити.
Определено цялата тази LEGO идея се оказва доста успешна. Че и доходоносна...

Инди, това ли наричаш ръка?

Различното IGP!

- Зашеметяващ 3D пърформънс
- Несравним IGP овърклок
- Пълно HD / DX10 HW ускорение
- Супер мощна Hybrid Graphics

GIGABYTE™

2000+ 3D Mark06*

Full HD 1080P Blu-ray Play back

AMD Phenom X4 64 | AMD Athlon X2 64 | AMD 780G Chipset | ATI HYBRID GRAPHICS TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS | HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE | Blu-ray/HD DVD Full Rate Lossless Audio

Мощни/Достъпни/Енергоефикасни

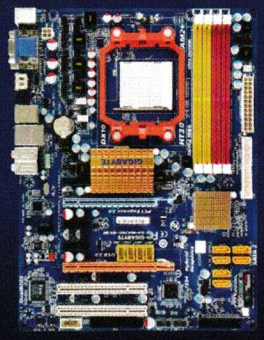
GA-MA78GM-S2H

- PCI Express® поколение 2.0
- Поддръжка AMD OverDrive
- Автоматично превключване между HDMI и DVI с HDCP
- Висококачествено 106dB SNR ALC889A HD аудио
- Поддръжка DTS / Digital SPDIF out
- eSATA /1394
- Дизайн Solid Capacitor за CPU VRM
- AM2+ 3+1 дизайн

Multiple connectivity

dts Connect

Solid Capacitor for CPU VRM



GA-MA78G-DS3H

- PCI Express® поколение 2.0
- Поддръжка на AMD OverDrive
- Автоматично превключване между HDMI и DVI с HDCP
- Висококачествено 106dB SNR ALC889A HD аудио
- Digital SPDIF out
- 1394
- All Solid Capacitor дизайн
- AM2+ 3+1 дизайн

Multiple connectivity

Ultra Durable All-Solid Capacitor Design

VALI COMPUTERS

В. ТЪРНОВО, 062 630509, 623633, 602681, факс: 602680
СОФИЯ 1, ул.Гладстон 37, 02 9628440, факс: 9628357
СОФИЯ 2, бул. В. Левски 111, 02 9832607, факс: 9835197
ПЛОВДИВ, ул. Янко Сакъзов 9, 032 649802
ВАРНА, кв. Чайка, бл:100, 052 306772, 390772
ТРОЯН, ул. Добруджа 7, 0670 64668
ДОБРИЧ, ул.България 15, 058 603682

ХАСКОВО, 0886 003151 - фирма "Магиком"
БУРГАС, 056 845 705 - фирма "4М Компютърс"
СТ.ЗАГОРА, 042 660033 - фирма "Дъга +" ООД
НОВА ЗАГОРА, 0457 22848 - фирма "Изотсервиз"
ВРАЦА, 092 666687- фирма "Лотос"
ПЪРВОМАЙ, 0336 2007 - фирма "Дивна"
ПЛЕВЕН, 064 804 175, 0899 944 943 - фирма "Вики М"
СМОЛЯН, 0301 63595 - "ГЕС" ЕООД

ЯМБОЛ, 046 667850, 667851 - фирма "Уником"
КЮСТЕНДИЛ, 078 520053 - "Ай Ти" ООД
ЛОМ, 0971 64025 - фирма "Бряд"
ТЪРГОВИЩЕ, 0601 61684 - "Стаником"
РАЗГРАД, 084 661737 - "ПСИТ - Разград" ООД
ПАВЛИКЕНИ, 0610 52007, СВИЩОВ, 0631 64382
ШУМЕН, 054 830714, 0601 62547 - "ПСИТ 35"
ВИДИН, 094 604065 - "Тенк" ЕООД

www.gigabyte.com.tw

Тези скорости не са гарантирани от GIGABYTE. Спецификациите и илюстрациите могат да се променят без предупреждение. Всички запазени марки и лога принадлежат на съответните им собственици. Потребителите поемат риска за всеки овърклок, който правят. GIGABYTE Technology няма да поема отговорности, ако Вашият процесор, дънна или друго подобно компонентно се повреди или стане нестабилно.

GIGABYTE™

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **JoWooD**
www.spellbound.de
Платформа: **PC**
Излиза: **не е обявено**

Владимир Тодоров

Готическа приказка с два привкуса

Arcania: A Gothic Tale

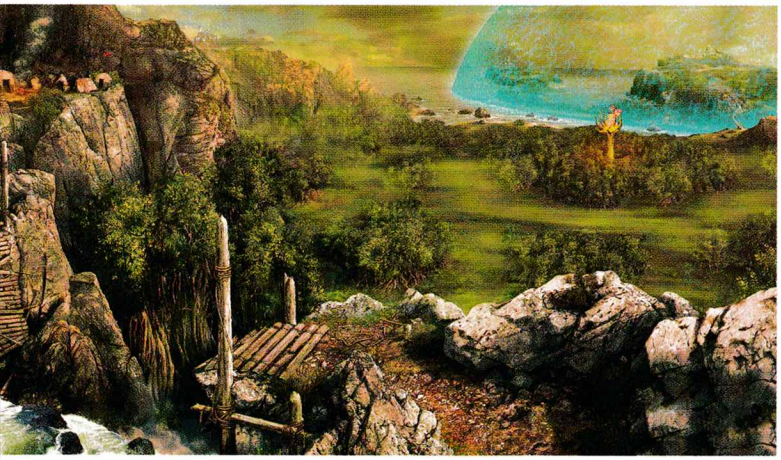
Една стара поредица поема по нов път. С променено име и различен разработчик, четвъртата част ще се опита да извади Gothic от мрака, в който се бе залутала, и да възвърне славата, която и се полага по право. За добро или лошо

Piranha Bytes отстъпиха дивелъпърския стол

на Spellbound – студиото, прославило се най-вече с командосоподобната стратегия в Дивия Запад, наречена Desperados. То от своя страна е приело работата си изключително присърце и внимателно следи всяко едно предложение, отправено във форумите на Gothic.
Често прибягва и до консултации с дизайнерите в Piranha Bytes, колкото и странно да звучи това. А те едва ли са особено щастливи от факта, че един цял свят, изграден лично от тях самите, им бе така брутално отнет.
Едно от основните намерения на Spellbound е да превърне Arcania: A Gothic Tale в по-достъпна и примамлива ролева игра за геймърите извън Европа. Досега поредицата бе популярна най-вече в Германия, а геймплеят ѝ бе всичко останало, но не и кежуъл.
Първата стъпка към осъществяването на подобно начинание е промяната на заглавието, което би трябвало да се хареса повече на по-ограничените северноамериканци, на които само Gothic не им говори почти нищо. Но това не е всичко...

Един нов герой

Arcania: A Gothic Tale ще ни пренесе десет години напред във времето след събитията в Gothic 3. Безименният герой от първите три части, с който бяхме свикнали, вече няма да бъде главното действащо лице. Той е успял да победи и изгони орките от своята земя и се е възкачил на трона на Миртана. Но като крал, жаждата за власт го е погълнала изцяло и по-голямата част от населението малко или много е загубило доверието си към него.
Дори Вещиците на съдбата са разочаровани. А именно те бяха онези, които го тласнаха към благородното му приключение.



Предадени, сега старите гадателки са принудени да намерят нов безименен герой, който да поправи неправдата. За тяхно щастие той живее именно на онзи остров, който кралят на Миртана е решил да нападне и да присъедини към неговото и без това огромно кралство. Това е един нищо и никакъв рибар, в чиито ръце ще бъде поставена съдбата на целия свят.
Не забравяйте, че

туй все пак е Gothic игра

и в нея ще може да правите, каквото си поискате – присъединете се към краля, детронирайте го или пък го убедете да тръгне отново по пътя на доброто. Ако пък не ви пука нито за него, нито за хората в Аркания, просто отворете свой магазин и работете като наемник, гледайки си своята собствена работа.
Въпреки че ще играем с нов безименен герой, цялостната структура на геймплея в Arcania: A Gothic Tale ще бъде подобна на предните три части.
Ще изпълнявате куестове и ще подобрявате репутацията си към различните фракции, които обитават света, а всяко едно ваше действие ще се отразява на всичко и всеки около вас.
Ще трупате опит, ще качвате нива, ще ходите при учители, които ще ви дават нови умения. Отново ще можете да създавате свои собствени брони и оръжия, а системата, свързана с алхимията, ще бъде доста поинтуитивна. Според авторите менютата ще бъдат по-добре организирани отпреди, а

интерфейсът ще наподобява този в WoW

Авторите обещават, че ще ни предложат и по-ясна куест система, която ще следи всяко ваше действие и ще ви помага при изпълнението на задачите. Че и карта ще бъде въведена - нещо, което липсваше във всяка една от частите досега, което обаче допринасяше за усещането, че скитате из един голям, непознат свят, в който единствено вашето собствено чувство за ориентация ви помага да не се загубите из множеството тесни горски пътечки или високи заснежени планински хълмове.
За щастие помислено е и за хардкор геймърите. В менюто ще има опция, наречена „Gothic режим", с която може да изключите картата, както и всякакви неща, които биха ви улеснили странстванията ви из света.
Една от основните критики към Gothic 3 бе към

бойната система

която, каквото и да си говорим, бе особено нескопосана. Новите разработчици съзнават това и ще се постарят да заличат горчивия спомен за безумно дразнещите супермогъщи диви прасета от предната част. В Arcania: A Gothic Tale ще можем да правим множество комбинации от удари, да парираме прииждащите атаки и да изпълняваме специални движения, като например мощно завъртане с два меча в ръка. Този път обаче не всичко ще бъде толкова тромаво. Искате да изпиете еликсир? Готово. Героят ви няма да си прибира оръжието и да „влиза" в дълга и мудна анимация, прекъсвана в 99 процента от случаите от противниците наоколо.
Е, не бива да очакваме нещо и от сорта на Diablo, но според Spellbound новата система ще ускори процеса значително.
Ще бъде обърнато специално внимание и на магиите, които ще допълват всеки един ваш стил на игра. Ако искате да бъдете боен маг – ще получите достъп до бъфове, които подобряват оръжието ви. В случай че предпочитате да сте стрелец, ще използвате друидоподобни заклинания, чрез които ще контролирате растенията и животните.

Заселете се в Аркания

Една особено интересна идея, която все още се обсъжда, е дали Безименния да има свой дом, където винаги да може да се оттегли, да си почине, да остави насъбраната екипировка в някой сандък или да отиде в своята работилница на втория етаж и да създаде някоя броня. В този ред на мисли – доспехите вече няма да представляват един цялостен комплект. Ще има отделни ризници, ръкавици, каски, ботуши и прочие, които от своя страна ще могат да бъдат гравирани със знаците на фракцията, към която сме се присъединили, което от своя страна ще ни позволи пълна кустомизация на облеклото на героя ни.
Светът в четвъртата част ще бъде с една идея по-малък от земната маса в Gothic 3. Говори се обаче, че ще можем да пътуваме доста по-лесно от една точка до друга (из форумите се носят слухове за ездитни животни, но все още нищо не е решено със сигурност). Освен това всяка една зона ще бъде коренно различна от предходната – ще има пустини, заснежени райони, гори, огромни подземни комплекси, пълни с течаща лава...
Времето също ще играе ключова роля в геймплея на играта. Играчът ще може да го манипулира, например всякакви готини трикове от типа на предизвикване на порой, който ще накара охраната на някоя порта да се скрие под навес, за да може да минете незабелязано покрай нея!

Визуално

Arcania: A Gothic Tale би трябвало да изглежда зашеметяващо. Все още обаче разработката е в твърде ранен етап, за да се твърди каквото и да било със сигурност. Вярвате или не, в желанието си да направят така, че играта да се харесва и на геймърите в Северна Америка, и на тези Европа, в нея ще открием и специфични графични опции. Едната ще се казва „Europe" и при нея геймката ще бъде с по-мрачни и подтискащи тонове, характерни за първите три части. С другата пък - „North American", цветовете ще бъдат ясни и по-живи... Определено ни очаква игра с два коренно различни привкуса, която на всичкото отгоре ще ни отнеме между 60 и 80 часа от живота, когато излезе на пазара. А кога? Може би в края на 2009-та. Знае ли човек...

Жанр: **Екшън**
Издател: **GRIN/Capcom**
www.bioniccommando.com
Излиза: **края на 2008-ма**

Георги Панайотов

На една ръка разстояние

Bionic Commando

Преди точно 20 години една игра разтърсва гейм света. Всъщност да се говори за "гейм свят" е твърде пресилено - игрите са все още прекалено алтернативна форма за прекарване на свободното време, а гейм пазарът е доминиран от 8-битовата конзола на Nintendo - NES. Но не това е важно, а фактът, че Bionic Commando се превръща в игра за годината и едно от най-продаваните NES заглавия изобщо. Концепцията ѝ е проста - платформър, в който здрав момък спасява света с бионичната си, разтегателна ръка.

Next-Gen

Преди 20 години "бионичният" Nathan "Rad" Spencer се пребори с нацистите, за да спаси дружката си Joseph "Super Joe" Gibson (протагонист на една друга аркадна легенда - Commando). Няколко години след победата над лошковците, опитващи се да възкресят Хитлер, светът отново има нужда от Нейтън. Докато пичът си бачка кротичко в Асеншън Сити, той пада жертва на политически игрички. Нейтън е обвинен за престъпление, което не е извършил и метнат на топло в местния затвор, в компанията на три пъха, леко мухлясала буца сиренце и парче хартия със заповедта за екзекуцията му. Малко преди да му светят масълцето, експериментал-

Преди много, много години...

Ако гледате random видео или писана класация за топ 10/20 NES игрите на всички времена... или дори най-добрите конзолни екшъни, шансът да срещнете Bionic Commando в челната петица е по-голям и от това да ви оберат в Столипиново (те така се подклаждат етнически търкания, хи-хи). Оригиналният Bionic Commando се появява за първи път през наистина далечната 1988 година, разработен от все още неосъзналото се студио Capcom. Първоначално е Bionic Commando е пусната като аркаден "кашон", но поради сравнително ниския интерес, породен от високата ѝ трудност, скоро е портната за конзоли. Играта е поместена в 2-мегабитов картридж и предлага доста революционен за времето си геймплей (въпреки че от днешна гледна точка е посредствен платформър) с брутално добра графика и невероятно точни контроли, създаващи чувство за плавност в управлението. На всичкото отгоре играта буквално изсмуква всичко, на което е способен 8-битовият конзолен саунд тогава, за да създаде саундтрак, равен по култовост с този на първия Red Alert.
Bionic Commando получава ъпгрейдната версия за Super Nintendo, както и няколко продължения за актуалните версии на Gameboy преносимата конзола. Последната част от Bionic Commando серията: Elite Forces, излязла за Gameboy Color през 1999 се считаше за епитаф на една гейм легенда... Досега!

но оръжие избухва в центъра на Асеншън и срутва половината град, заедно с една от стените на затвора. Нейт хладнокръвно преглъща последвалата радиация и обидата, нанесена му от държавата и тръгва да спасява света от терористите, отговорни за детонацията.

За що иде реч

Още щом се появиха първите новини, около Bionic Commando започна да се вдига доста голяма фен и журналистическа врява. Първоначално се спекулираше, че играта ще представлява екшън от трето лице, използващ sandbox принципа, като игри Spider-Man 3, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction или дори последния Tony Hawk. На изложението CES 2008 обаче Capcom буквално заляха нет пространството с демонстрационни клипове и гейм дневници, които хвърлиха повече светлина за това как една аркадна легенда се преражда в съвременни условия.
Всъщност играта ще заложи на много силна история и сюжет, водещи те стъпка по стъпка към финала. Да, ще има фрий рън елементи, но те ща са поскоро за разчупване на линейността на заглавието. Основното оръжие и атрибут на Нейт - символ на неговата мъжественост, отново ще е бионичната ръка. Нещо подобно на кибернетичния костюм на Doc Oc от Spider Man. Ръката е връх на технологиите, предлагаща суперсила и издръжливост на този, който я носи. Освен това тя може да се разтяга почти 30 пъти повече от нормалната си дължина, без да губи от еластичността и издръжливостта си. Това позволява на Нейт - тоест на управляващия го геймър, да се захваща за всякакви повърхности и да се люлее между разрушените сгради, също като един sci-fi урбанизиран Тарзан. О, тук идва и привидната неограниченост на свободата за подход към различните ситуации - ще можете да избирате различни начини за придвижване от точка А до точка В и дори да достигате зони, които са недостъпни за стандартните персонажи. Докато се опитвате да разберете кой стои зад нападението на Асеншън сити, ще излезете отвъд рамките на полусрутения град и ще имате възможност да изпробвате тарзановите си умения из почти цяла Америка. Едни от най-впечатляващите клипове се развиват именно сред джунгли и каньони. Освен средство за придвижване, бионичната ръка на Нейт е и страшно оръжие. С нея ще може да раздава тупаници, ако лошковците решат да прекрачат една определена зона на допустима интимност. Най-ефективната функция на протезата обаче си остава нейната разтегливост. Нейт ще може да придърпва към себе си тела и предмети, дори да вдига коли и скали, които после да изсипе с праведния си гняв върху главата на врага.

Големите надежди

Ще бъда откровен: не мисля, че повече от 15% от сегашните геймъри се вълнуват от предстоящия релийз на Bionic Commando. Аз лично изтръпнах, като разбрах за нея, защото това е една от игрите, с които свързвам най-невръстните си години. Освен това в последно време над половината реинкарнации на класически игри са пълен провал. С Bionic Commando обаче нещата май няма да са така. Играта има потенциала да се превърне едно от най-добрите крос платформени заглавия за тази или идната година. Графиката изглежда убийствено добре, бионичната ръка предлага множество подходи към различните ситуации и ако всичко това е комбинирано с едно адекватен изкуствен интелект или поне кадърно написани скриптове тогава... тогава Bionic Commando отново ще влезе в устите на хората, заедно с Prince of Perisa, Assassin's Creed и други жестоки 3rd person екшъни.

Звезден глас

Специално за войс актинга на главния герой Нейтън Спенсър е нает вокалистът на Faith No More - Mike Patton, който, ако всичко е както трябва, вече ще е минал през България в момента, в който четете тези редове.

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Akella**
www.disciples3.ru
Излиза: **есен 2008**

Свилен Енев

Хората - отново разкъсвани между бялата и черната магия

Disciples III: Renaissance

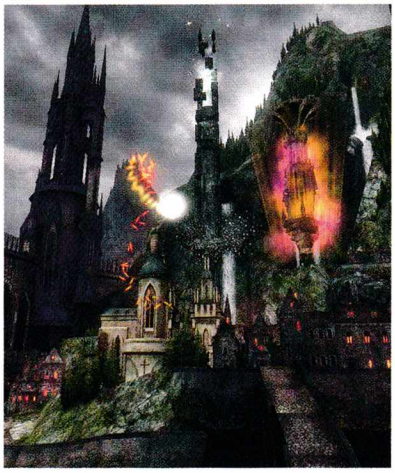
Понякога се питам защо поредицата Disciples е сред любимите ми заглавия. Може би защото е доста опростена игра, за усвояването на която не се налага да си тинейджър в средата на дъждовна лятна ваканция, който ще ходи на море чак в началото на септември. Инсталираш, после набързо разглеждаш какво ти предстои и почваш да играеш. В същото време имаш нечовешка митологична атмосфера, интересни и оригинални куестове и въздействаща музика. Така беше и в двете версии на играта и многото им експанжъни, чиято поява подсказва, че поредицата се харесва не само на мен... макар да не присъства в класацията на PC Mania.
Третата игра от серията Disciples ще даде на играчите още радости:

изцяло триизмерна модерна графика

подобрен и усъвършенстван геймплей, както и много нови изненади. Ще имаме на разположение над 150 единици, три раси (The Empire, The Legions of the Damned и Elven Alliance), красиви градове и задълбочен сюжет. Disciples 3 се очаква да се появи най-късно през третата четвърт на тази година. Тя е и дългоочакваното продължение на всъщност единствения реален конкурент на Heroes of Might and Magic серията. Какво ще е различното? Според обещанията ще имаме на разположение нови свят, единици, магии и лидери. Ще бъдат доразвити и главните герои, които ще ръководят армията ви. Те идват в комплект с нова система за разпределение на опита и точките. Геймплеят на играта е фокусиран върху борбата между върховните богове, която продължава през цялото време от съществуването на света Невендаар до сега.
Disciples 3 се изработва от руска компания със симпатичното име .dat, създадена през 2004 г. от художника Анри и програмиста Дмитрий Демяновски, който по време на работата си в Акелла съвместява едновременно длъжността на главен програмист и ръководител на проекти като „Корсари" и Pirates of the Caribbean. Художникът Анри споделя, че е черпил вдъхновение за създаването на играта от Shadow of the Colossus, Final Fantasy XII и Disgaea. Разказва още, че при рисуването артовете за Disciples 3 е бил повлиян както от културата на народите от Севера, така и от Изтока.
Три раси ни обещават разработчиците - Империята, Легионите на прокълнатите и Братството на елфите. Всяка фракция се отличава с уникален набор от единици, характеристики, умения и тактически подходи. Кампаниите ще бъдат

последователно обединени в общ сюжет

- в началото на историята играчът ще започне с кампанията на Империята, ще продължи да броди в негостоприемния свят на Прокълнатите и ще стане свидетел на края на повествованието в мисията на Елфите.
Хората са известни сред другите раси със своята гордост и силни морални ценности.
Те се отличават с милитаризираното си общество и строга дисциплина, позволяващи им да обучават велики воини и пълководци, достигнали мъдростта си в училищата за вълшебства. Те са се научили да убиват с едно движение на ръката, както и да изцеляват и дават сили на съюзника, ако той е спечелил доверието им.
Демоните, както никое друго същество, са подвластни на емоционалните енергии. Те зависят от своите безкрайни злоба и омраза - чрез тях побеждават в битка и всяват ужас и паника у всичко, що се движи, до самия край на света. Елфите пък се считат за най-мъдрата раса.
Способни да живеят десетки столетия, те не хабят своята енергия напразно. Имат отчетлив глас, силен слух и бистър ум, които им позволяват да не изпускат контрола над ситуацията нито за минута. Различните обитатели на гората помагат на елфите в техния стремеж да възстановят хармонията в света, приемаща своите различни и чудновати форми - от живите дървета до величествените еднорози.
Нововъведенията в играта трябва да променят бойната система на качествено ниво и да я съчетаят с множество новаторски идеи. Пълководец, който интелигентно използва местността, вече ще получи преимущество в битката. Всяка раса ще се стреми да разпростре влиянието си до самите предели на своята територия.
Магията играе ключова роля във вашето приключение. Тя е скрита в картите и руните, които пътуващите вълшебници пазят като зеницата на окото си от другите раси. Става дума за свитъци със заклинания, лечебни отвари, свещени талисмани, сфери със същества... На практика всичко езотерично може да бъде използвано в битката, стига да съумеете да го разберете и приложите навреме. Невероятно количество сакрални предмети са разхвърляни по света и шансът ви да намерите



уникален магически атрибут

е изключително голям.
Серията Disciples винаги се е славила с графиката си и то не толкова заради използването на новите технологии, колкото заради стила и разработката. Изглежда и новата версия ще продължи в този дух. На предварителните скрийнове се вижда красив и сложен ландшафт, градовете са внушителни, направо смазващи, атмосферата е неописуема – едновременно реалистична и магическа, руините и храмовете загадъчно блестят под лъчите на виртуалното слънце. В играта са привнесени мини – подземия, които ще можете да претърсвате, за да се побиете с чудовища и да съберете приятни артефакти. Защо ли обаче това ми намирисва на плагиатство от една друга игра? Сраженията, както и преди, ще се случват на отделни терени и съществата от двете враждуващи армии ще се изправят в близък бой едни срещу други. Именно на бойното поле ще се забелязва най-добре несравнимият колорит на триизмерността на Disciples III. Битките вече не приличат на тези в предишните версии, а повече се доближават до тези в HOMM V. Типичната схема „един ход = движение + атака" вече няма да е актуален. Всяка бойна единица ще има набор от действия – ход, изстрел, магия, удар... Обещано е вече лидерът да не може погрешка да бастиса и всичките ваши ранени бойци, както беше досега. Заради множеството променящи се оръжия, артефакти и списъци с характеристики, играта значително ще се доближава до

ролевите игри

но това е тенденция за обогатяване и окрупняване на геймплея, от която очевидно разработчиците не са успели да се опазят. По форумите могат да се прочетат и някои опасения за системните изисквания. Ясно е като бял ден, че една походова стратегия едва ли ще е заплаха за конфигурацията на масовия читател на PC Mania, но трябва да се има предвид, че има геймъри, които изобщо не играят шутъри и не си дават много зор да ъпгрейдват щайгата редовно. Така че ако сте от тях, имайте предвид, че препоръчително ще е до есента да имате процесор над Intel 2 GHz или AMD 3000+ и видеокарта - от ATI Radeon 9600 нагоре. Силно се надявам озвучаването също да е на ниво, защото много харесвах звуковите ефекти и музиката в предишните издания на играта. Надявам се и че отново ще седя пред екрана до разсъмване и че ще мога да напиша ревю за Disciples 3 с оценки на макс. Въпреки опасенията покрай това, че промените ще са прекалено мащабни и направени с размах, и въпреки страха на разработчиците от гнева на феновете, пожелавам им успех и вярвам, че старанието им все пак ще бъде оценено подобаващо от всички нас.

Micro Focus Bulgaria is Looking for you

1 Software engineer Sr.
9 Software engineers
2 Junior Web Developers

Apply now:

MICRO FOCUS®

careers@microfocus.com
maria.nickolova@microfocus.com
sofia.recruitment@microfocus.com

More information: http://www.microfocus.com/ Contact to: Maria Nikolova - HR
76A, James Bautcher Blvd, Sofia 1407, Bulgaria
Cell: +359 894 801 777 Cell: +359 884 327 141 Office: + 359 2 400 6937

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Namco Bandai**
www.markofchaos.com	
Изисквания:	**P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, X360**
Мултиплейър:	**Да**

Пламен Димитров

Тоталната война среща Бойния чук

Warhammer: Mark of Chaos - Battle March

Из бордовия дневник на един Warhammer 40k ветеран:
Попаднах на някакво странно място, но изглежда почти като у дома. Все пак, не съвсем – когато срещнах първите местни хора, те не можаха да ме упътят към най-близкото летище. Всъщност настояваха, че дори не знаят какво е летище. Изглеждат приятелски настроени, но не особено полезни – енергийните им брони явно са загубили благословията на Машинния Дух, защото изглеждат доста поочукани. Използват мечове, но когато ги попитах как се включва моторната резачка, само ме изгледаха тъпо. Някои очевидно са развили симбиотична връзка с по-низши същества, които наричат "коне", теглещи нещо на име "каруца". Въпросът "А защо не използвате транспортьори?" също доведе до пет минути тъпо взиране. Явно съм попаднал на някоя от по-долнопробните планети. На тръгване ме изпратиха с благословията на някой си бог Сигмар. Благодарих им, след което изгорих селото до основи, за да го прочистя. Всеки знае, че няма друг Бог освен Безсмъртния Император...

Както можете да се досетите, от двете разклонения на Warhammer Вселената, аз се причисляваме към феновете на 40k. И понеже, за огромно съжаление на образователното министерство, в наши дни научаваме повече от игрите, голяма част от манията ми по темата се зароди покрай стратегията Dawn of War. Тя наистина успя да покаже на масовата аудитория готините страни на Warhammer 40,000 Вселената. Ех, да имаше такава игра и за Warhammer Fantasy... Оказва се, че има. Обектът на настоящето ревю е всъщност експанжън за оригиналната Warhammer: Mark of Chaos, която е излязла в началото на 2007 г. Но след като дори аз, човек, който професионално се занимава с внимателно наблюдение и анализиране на гейминдустрията... добре де, човек, който играе много... та щом дори аз не знаех, че такава игра съществува, значи нещо в цялата картина куца. Истината е, че за джиткатa не е била отделена никаква реклама, вероятно защото всички по това време са били луднали по DoW така или иначе. Играта се е появила, продала е няколко копия и след това е изчезнала от масовия гейм-радар. И сега, година и половина по-късно, какво правят издателите ѝ от компанията със забавното име Namco Bandai? Правят така, че продължението да изисква оригиналната игра. Понеже толкова много хора са си я купили. Три минус, момчета и момичета, обратно в училището по икономика.

За какво всъщност става въпрос

В случай че сте пропуснали оригинала (да, пропуснали сте го), накратко ще поясня, че Warhammer: Mark of Chaos - Battle March (човек би помислил, че игра с толкова дълго име компенсира за нещо) е тактическа игра, подобна на поредицата Total War (колко скоби мога да вкарам в едно изречение без редакторът да ги изреже?). Само че сингълплейър кампанията е доста по-линейна и на практика ви води за носа. Възможността да избирате пътя си на стратегическата карта е илюзия, размътена тук-там от някоя незадължителна мисия. На тази карта можете да разпънете лагер, в който да попълните редовете на армията си или да купите това-онова за войниците си. Когато веднъж изберете къде да отидете – избор, особено затруднен от наличието на един-единствен възможен път – играта преминава в тактически режим, където героите ви са стоварени на малка карта, придружавани от няколко отряда единици. Строеж на сгради няма, а ресурсът е само един – злато, и то се добива от студените ръце на враговете ви. Описаното дотук изглежда най-малкото неапетитно, но за моя изненада W:MoC-BM (хо-хо) се оказа доста приятна джитка. В оригинала бяхме ограничени само до силите на Империята и Хаоса, вкопчени в нестихваща борба за контрол над Галактиката. Момент, грешен времеви период – само над близкостоящите блата и бунища, но разбирате идеята. В Battle March към редиците на расите, с които можем да играем, се присъединяват Орките и Тъмните елфи. Както със сигурност ви е известно, двете фракции са диаметрално противоположни една на друга и обстоятелството, че тук често работят ръка за ръка, не спира да ме учудва. Ако се чудите за историята, в новата кампания поемате пътеводна роля над Gorbash – оркски Warboss, и неговият шаман-секретар Wazog. Те са се запътили към центъра на Империята, събирайки по пътя си различни отцепнически кланове за своя Waaagh! Друго не успях да проследя, а най-вероятно друго просто няма. За игра, използваща една от най-богатите фентъзи-вселени в света, Battle March е изненадващо празна откъм история.

На бойното поле

Въпреки че експандът явно е замислен като по-труден от оригинала, лично аз не го намерих за особено натоварващ мозъка – просто селектираш подопечните си и им казваш къде искаш да отидат. Но може би това е традиционният боен стил на орките – не съм Сун Дзъ, че да споря. С Тъмните елфи нещата са малко по-различни и там

Нищо добро не очаква този град

Технобронирaн джуджак

Мъгли зад хоризонта

незабележимите действия под носа на врага се предпочитат пред грубата сила. Единственото нещо, с което можете да допринесете в хода на сражението, са уменията на героите ви, които да цъкате от време на време. Общо взето това е откъм геймплей – представете си случайна карта в Rome: Total War, но с орки. Сега направете един мисловен copy + paste около десет пъти и ще получите кампанията в Mark of Chaos. Отново казвам обаче, че по някаква странна причина, джитката е приятна за разцъкване. Дали това обаче е достатъчно, за да оправдае покупката – не. Ако сте нови в цялото преживяване като мен: определено да. Ако все пак сте от онзи един процент хора, пробвали оригинала, отговорът е по-сложен. Проблемът е, че според специалисти въпреки осемнадесетте си месеца времева разлика с първата част, Battle March просто не предлага нещо кой-знае колко ново. Имаме две нови игрови раси и цяла нова кампания, но това изглежда като същата игра, ревюирана в брой 1/2007. Други експанжъни направиха фурор с две нови единици на фракция, за Бога!

Графиката явно не е пипана, но според мен все още изглежда достатъчно добре. Всичко е доста детайлно, а това, което ми направи най-голямо впечатление, е, че единиците в даден отряд изглеждат различно едни от други. Например в отряд Имперски мечоносци има кьосета, хора с бради, с мустаци и така нататък. Може да ви се струва като дребен детайл, но за мен е необяснимо защо повече игри не го прилагат. Звукът също е на добро ниво и някои от гласовете на орките ми се струват като взети назаем от DoW, което е хубаво за запазване на позната атмосфера. Неприятно е само, че единиците обичат да бърборят прекалено много и заглушават писъците от бойното поле, а никой не иска това. Малките гадинки също така обичат да ръсят спойлери от историята. Оркският Waaagh! е всъщност пъклен план на лукавите Тъмни елфи? Да, знам. Откъде ли? Ами от проклетата елфска сорсерка, която ми го каза около хиляда пъти в предната мисия!

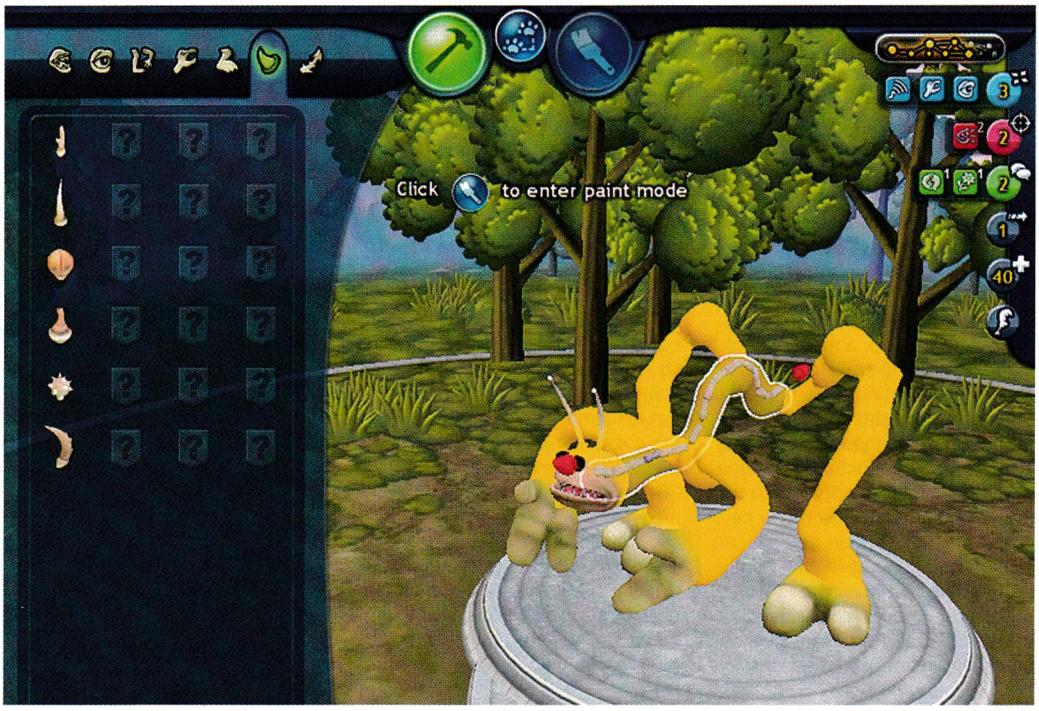
Всъщност не искам да оставате с лошо впечатление от играта. Warhammer: Mark of Chaos - Battle March наистина не блести на геймърския небосвод, но иначе никак не е лоша игрица за феновете на стратегиите и/или Бойния чук. Освен това, с целия този хайп около Warhammer Online, няма да е лошо да се подготвите малко по темата.

Жанр: **Еволюционен симулатор**
Издател: **Maxis/EA**
www.spore.com
Излиза: **септември 2008**

Орлин Широв

Една хапка за мама, една за дядо и още една за леля...

Spore Creature Creator



Не мога да си обясня как все още има хора, които не са чували за Spore. Добре де, има такива геймъри, които обичат да стрелят по терористи и не се интересуват от нищо друго. Има и такива, за които игрите се изчерпват с няколко MMORPG-та и останалите продукти на геймпазара са без значение. Въпреки това съществуват заглавия, които тотално променят смисъла на думата "компютърна игра" и хора, които денонощно мислят как да разнообразят иначе сивото ежедневие на затъналите в еднообразни забавления геймъри. Започвам с такива силни думи, защо вярвам, че Spore, ако не друго, то поне ще се опита да вдигне летвата за компютърните игри поне в концептуално отношение. За последен път ще преразкажа накратко за какво става дума и искрено се надявам, че следващия път, когато четете материал за тази игра, това ще бъде ревюто.

Животът на спората

Всеки поддръжник на еволюционната теория има идея какво е станало - животът се е родил от няколко невидими атома, а в наши дни резултатът вече се вижда с просто око. Така ще е и в Spore. В началото на играта ще стартирате с една клетка (или спора), която ще има две цели в живота - храна и възпроизводство. След това, при добър късмет, тя ще еволюира в няколко клетки, после в още няколко и така, докато не стане развит организъм. Тогава Вие - Творецът, ще можете да моделирате създанието си. С една дума Вие ще сте силата на Еволюцията. Свободата ще е пълна (или почти пълна), а вашето съществото ще трябва да докаже на другите обитатели на дадената планета, че то е най-подходящо за продължение на поколението.
След като размножите критично вашето създание, формиралите се усложнения ще ви принудят да преминете към някаква социална система. Тогава Spore ще заприлича повече на стратегия, отколкото на игра за еволюцията, но отново Вие ще сте архитектът. Дизайнът на сградите, превозните средства и всичко около вече структурираната се спора, ще бъде ваша отговорност. Отново Вие ще трябва да се погрижите за оцеляването на вашата култура и научно-техническия прогрес. Целта е ясна - покоряване на вселената. Така един ден вашата малка спора ще се развие до могъща цивилизация, пътуваща в космоса и установяваща контакт с други, повече или по-малко развити раси.

Creature Creator

Това ще е инструментът, с който ще можете да създадете вашата гадина. Той позволява да модифицирате почти всяка част на тялото ѝ, като се започне от гръбначния стълб, мине се през крайниците и се стигне до сетивните органи. Вариантите във финалната версия ще са почти безкрайни, за разлика в пуснатото този месец демо, в което има много ограничения.
Нещо, което не ми хареса, е метърът на сложност (complexity meter), който в един момент просто ви забранява да поставяте повече елементи по създанието си. Това е логична мярка, защото в крайна сметка всички играчи трябва да имат някакъв лимит на въображението. Или пък не трябва?
Много добре е, че Creature Creator-ът сам преценява къде се пада центърът на тежестта на вашето създание и така то винаги изглежда "живо". Независимо от това колко крайника има и къде ги поставяте, то винаги ще се опитва да се движи по начина, който е възможен.
Освен да създавате, Creature Creator-ът дава възможност да наблюдавате различни пози и емоции на съществото си, както и да го оцветявате в желани от вас краски. Заигравката с него е интересна, но писва бързо, най-вече защото лично аз не мога да спра да мисля за това, което следва след това.
Общо взето, Creature Creator-ът е една добра залъгалка, която може да ви убеди, че Spore не е шега и изисква очакване с респект.
Нямам търпение да дойде 8-ми септември, за да вида какво е сторил Уил Райт и неговия екип от Maxis. Надеждите и очакванията са много, а се надявам и резултатът да ги оправдае.

PALIT
Graphics Processor
CERTIFIED FOR Windows Vista™
SONIC Overclocking Edition
DirectX 10 Shader Model 4.0
Dual-Link DVI Resolution up to 2560 x 1600
HDMI
DisplayPort
ids
www.ids-bg.com
NVIDIA GEFORCE
Palit GF7300GT Sonic 256MB 128bit DDR3 80.00 лв
Palit GF8400GS 256MB 64bit DDR2 60.00 лв
Palit GF8500GT 256MB 128bit DDR2 95.00 лв
Palit GF8500GT Sonic 256MB 128bit DDR3 100.00 лв
Palit GF8500GT Super 512MB 128bit DDR2 95.00 лв
Palit GF8600GT 256MB 128bit DDR3 125.00 лв
Palit GF8600GT Super 512MB 128bit DDR2 115.00 лв
Palit GF8600GT Super+ 512MB 128bit DDR3 155.00 лв
Palit GF8600GTS Super 512MB 128bit DDR3 195.00 лв
Palit GF9600GT Super Sonic 512MB 256bit DDR3 290.00 лв
Palit GF9600GT Sonic+ 1024MB 256bit DDR3 320.00 лв
*Цените са препоръчителни крайноклиентски, с включено ДДС
24 МЕСЕЦА ГАРАНЦИЯ

Жанр:	**Ролево приключение**
Издател:	**1С**
www.kings-bounty.com	
Изисквания:	**P 2.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Свилен Енев

Руският Heroes Of Might And Magic!

King's Bounty Легенда за рицаря

King's Bounty – Легенда за рицаря е играта, за която отдавна мечтаех – добре обмислена, красиво анимирана, направена с увлекателен сюжет, дълги и интересни нива, множество артефакти, магии и куестове. За съжаление на едни и радост за други, все още тя е представена само на руски език. Няма как да не спомена за приликата с Heroes of Might and Magic V, но – внимание – този път ще кажа, че King's Bounty я изпреварва стремглаво в представите ми за съвършената игра. Разбира се, има и някои концептуални разлики между двете заглавия, като например, че битките са сходни, но вашият герой препуска по картата в реалновремеви режим, който доближава играта повече до RPG, отколкото до стратегия. В началото си избирате класа герой, като имате три варианта – воин, маг или паладин. Той, заедно с цялата си армия, ще изследва света в търсене на видими и скрити съкровища по суша, вода и въздух (посредством дирижабъл), ще се въоръжава с все по-модерни и усъвършенствани оръжия и брони, ще развива своите умения, изпълнявайки поръченията на своя крал и биейки се в негово име. Ще може да усвоите повече от 70 заклинания и да използвате в битка повече от 60 уникални единици, всяка със своите умения и способности. Дори можете да се сдобиете със собствено семейство – жена, която ще ви дава още бонуси (не точно тези, за които вероятно си помислихте, но пък и те са си сериозно нещо), както и деца. Ролевата система в King's Bounty е добре развита. Героят ви ще усъвършенства своите характеристики. Повишавайки опит при изпълнението на задачи или в бой, той ще вдига ниво. При достигане на по-горни нива, той ще получава известно количество руни на таланта, чрез които да усвоява и нови умения, сред които лидерство, атака, защита, интелект, мана и ярост. Нека сега в детайли разгледаме шедьовъра на 1С, който – убеден съм – ще стане една от най-любимите игри на всеки, който разбира руски.

Битките

По време на сражение играта преминава в тактически режим, същия като в Heroes of Might and Magic V. Войската ви е разположена от едната страна на бойното поле, а вражеската – от другата. Често между двете армии ще има разни предмети – камъни, дървета или пък сандъци с артефакти или злато, които ще пречат на директния ход на някои от юнитите и ще трябва да заобикаляте, за да се придвижите напред. Те са така направени, че да възпрепятстват движението дори на летящите юнити. Не само вие, но и противникът може да се възползва от намерените по време на битка облаги – злато, съкровища, магии, артефакти, а също така и от някои специални интерактивни изненади: гроб – при разрушаването му излизат скелети, които се бият на страната на армията, която ги е „освободила"; свята статуя – помага на някой от отборите, като прави заклинанията „Благословение", „Доспехи на Бога" или лекува; прокълнат кръст – атакува една от армиите, като използва магиите „Отровен череп", забавяне на хода или слабост; Гнездо на оси – атакува един от отборите по време на битка, като често предизвиква объркване, така че единицата да нападне и собствените си другари; олтар на мълниите – поразява на

Не ходете на море - опасно е!

Драконите си остават класика в жанра

Велик войн и щастлив баща...

произволен принцип посредством електрически заряд; ледена статуя – атакува със заклинанията „Гейзер“ и „Ледена змия“. Разбира се, с това не изчерпвам всички неутрални обекти, които могат да променят хода на битката във ваша полза или вреда, но тези ми се сториха най-интересни, а са и най-често срещани. Битката се води в походов режим, теренът е разделен на килийки, както това можеше да става в HOMM. Преминаването в съседно поле коства една точка ход. Всяка единица от своя страна има различен брой точки в зависимост от това дали е пехотна, ездитна или летяща (впрочем също може да е дори лазеща, защото многообразието от същества е завидно). Разбира се, количеството точки за ход могат да се променят и с помощта на заклинания и предмети. Преди да я придвижите, единицата има възможност да направи дадена магия, стига героят да я е усвоил и да има достатъчно мана за нейното изпълнение, както и да призовава духове на яростта – опция, която присъства на определен етап от развитието ви в играта. С нейна помощ можете да викате същества от други светове, готови вярно да ви служат. Вашите редовни единици също имат специални способности. Така освен да ги хвърляте с главата напред, можете и да прилагате тактически номера в зависимост от съотношението на силите. Така например алхимикът има колба, с която да поразява врага, а паякът може да плете паяжина, която блокира движението на противника за 4 хода напред.

Карта и игрови обекти

Почти навсякъде на картата ще можете да стигнете до замъци, които са ви необходими за покупки на оръжия и получаване на куестове. В лоялно настроените крепости ще можете да си вземете войска, магия и предмети. Също така там ще можете да оставяте армията си на съхранение, особено ако сте събрали разнолюдна паплач от вашите странствания. Царският дворец на хората е в центъра на провинция Гринворт, където се намира столицата на кралството на хората Дарион – Кронберг. В него живее кралят заедно с малката си принцеса. Ако се харесате на таткото, ще може и да се задомите, така че изпълнявайте приоритетно неговите поръчения. Наоколо са други важни сгради за съществуването на кралството. Например рицарският дом, където можете да тренирате армия и да пробвате дуел с други рицари, което не ви препоръчвам да правите в началото. Излизайки от центъра на столицата си, попадате в красив, но враждебен свят, който не можете да обходите първоначално. На картата са разположени отряди от зли същества, които са с различно ниво на сила. Така че ще трябва много пъти да се връщате към вече обходени земи, за да успеете да изтрепете по-силните орди, които най-често пазят сериозни съкровища. Не мога да кажа, че играта е лесна – вражеските единици имат сериозен периметър на действие. Когато ходите из картата и ги наближите, те тръгват бързо към вас и ако не избягате моментално, сражението е неизбежно. Ако бавно се влачите, те ще ви преследват дори до края на нивото, което значително затруднява геймплея.

Светът в играта

се казва Ендория и е разделен на континенти, като във всеки от тях има различни нива, населени от уникални раси и същества. Дарион, кралството на хората, се управлява крал Марк Леонар Мърдия. Човеците са известни с това, че се кланят на богове, изучават магия и алхимия, те са добри мореходци, търговци и колонизатори. Из Дарион пътешестват бойци-паладини, изкусни магьосници и доблестни странстващи рицари. Освен централната провинция Гринворт, в кралството са разположени провинцията Верлон, или Верлонски лес, известен със своите гъсти гори, пълни с хищни животни, и с Академията за магии, както и провинцията Моршански топи, която е пълна с отровни блата, змии и с оживяващи мъртвици. На скалистите брегове на Арлания пък живеят старите съюзници на хората – грифоните. Останалите континенти в света Ендория са Островът на свободата, където управлява белобрад старец, който с оръжие води хората към ученето на легендарния философ Карлос Марксос... шегувам се, разбира се. Хората от острова са известни с това, че обикновено се прехранват от ограбване на кораби, търговия с контрабандни стоки и се отдават на дълги пиянства в таверната. Кордар пък е северното кралство на гномите, които са известни със своите подземни градове. Там те събират минерали и скъпоценни камъни, с които изработват уникални ювелирни произведения. Елиния е вълшебното кралство на елфите - мъдър и древен народ, който се управлява от кралица Фиолета и от който произлизат много велики вълшебници, талантливи поети и художници. Столицата Далоер е изградена срещу многото водопади в Долината на хилядите реки. На изток се намира Великият лес, където може да се види едно от най-големите чудеса на целия свят Ендория – Дървото на живота, прародител и източник на жизнена енергия за континента Елиния. В Южна Елиния пък се простира долината на маговете – удивително място, което обединява всички магически потоци в Ендория и привлича заклинатели от всички краища на света. Елфите са принудени да търпят опасното съседство, на което нямат сили да се противопоставят засега. Мурок от своя страна е кралството на орките, което се намира на каменист и слабо обрасъл с растителност континент. Хората, елфите и гномите в един глас твърдят, че орките са прости, неуки, примитивни и злобни създания, подобни на животните, които нямат място другаде по света, освен на този изостанал и забравен материк. Но вие можете да отидете на него с една-единствена цел – приключения, които ще ви носят слава и богатство. Светът на мъртвите не се вижда на картата на Ендория. Той е създаден от титаните, за да дадат вечен живот на умрелите същества, които след кончината си попадат там. А как да стигнете до него? Това ще е едно от големите предизвикателства пр ед вашия герой.

Последният от световете, където ще можете да скитате, е Демонис - зловещо място, обитавано от свирепи същества. Там ще научите, че повече от всичко демоните обичат кръвта и насилието. Те странстват из своя свят, разрушавайки всичко и избивайки всички. На огромния им парещ свят пребивават импове и мурлоки, чийто живот е наистина много-много труден. Но нека да спра своя разказ за играта дотук. Не за друго, просто вече доста време пиша тази статия, а ми се играе много на King's Bounty. Дано да ви се е доиграло и на вас, след като сте прочели всичко това.

Жанр: **Рали**
Издател: **Codemasters**
www.racedrivergrid.com
Изисквания: **P IV, 1 GB RAM, GeForce 6800**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

Мирише ми на изгорели гуми

Race Driver: GRID

Задушен летен ден. Лека мараня се стеле над шосето. Асфалтът е толкова нажежен, че почти не може да се пипне. Изведнъж рев на автомобилен двигател разцепва въздуха. Миг по-късно няколко мощни коли профучават по пътя, вкопчени във високоскоростна надпревара. Залогът е прост – престиж и достъп до още по-екзотични автомобили. А да – и много пари!
Race Driver: GRID, често наричан просто Grid, е поредният успешен продукт в областта на автомобилните състезания на англичаните от Codemasters. Компанията, предложила на геймърите такива заглавия като Colin McRae, DiRT и TOCA Race Driver отново ни повежда на една шеметна разходка в света на високите скорости. Grid е рейсър, който ви дава автентично усещане за бързина, мирис на бензин и свистящи гуми по пистите на три континента. И ако всичко това ви звучи като поредната реклама, подобре сложете каската, затегнете колана и дайте на първа!

Газ до дъска!

Започвате Grid със създаването на собствен профил – име, фамилия, държава и – тук внимавайте – прякор. Бъде внимателни при избора на прякор, защото ще го чувате доста по време на игра. След като вече имате своя герой, ви предстои и първото състезание. Играта не губи време, за да ви води през обучителен период, а директно ви хвърля в първата надпревара. Спокойно, целта е не да спечелите, а просто да финиширате, така че може да използвате това състезание като тренировка за овладяване на основните механизми на управление. Когато завършите, получавате заветния сертификат за пилот и наистина стартирате своята кариера.
В началото тази кариера ще е доста скромна – играта се пренася във вашия гараж, който е съвсем празен, защото нямате нито возило, нито собствен отбор. Затова първата ви задача е да спечелите достатъчно пари. Различни отбори ще ви предлагат участия в състезания, в които са ви поставени специфични задачи. В някои от тях трябва да финиширате не по-назад от 3-то място, в други да надбягате точно определен съперник. Хубавото е, че можете да настройвате степента на трудност преди всяко състезание и спрямо конкретни елементи от управлението. Така например, освен общото ниво на трудност, което определя броя на рестартиранията, които може да направите при катастрофа, може да "пипнете" и настройките на спирачната система, волана и т.н. В зависимост от това колко сте улеснили или затруднили собствената си задача, ще получите и различен брой бонус точки.
Когато натрупате необходимата ви сума пари, преминавате към следващата част – създаване на собствен рейсинг тим! Избирате име, цвят, емблема, по-късно можете да добавите и един свой съотборник. След това ви остава само да се потопите в огромния свят от писти, състезания, коли и награди. Играта е разделена на три региона – Европа, Япония и Северна Америка, в които има огромен брой състезания. Прогресът е постепенен и става на базата на спечелени победи, които на свой ред ви дават достъп до нови коли, пари и спонсори.
Ако пък ви писне от стандартната кариера или искате да опитате нещо ново, винаги може да се разсеете с някое от многото допълнителни състезания, които Grid предлага. Разнообразието е предостатъчно – няколко кликвания на мишката ви пренасят от улиците на САЩ до пистите на Германия, а после за бърз дрифт сблъсък в Япония. Тук ще откриете доста познати режими - разрушителните сблъсъци със стари коли напомнят на класиката Destruction Derby, а съревнованията 1 към 1 ще ви подсетят за схватките с босовете в каньона на Need for Speed: Carbon. А и мултиплейър режимът, в който до 12 души могат да премерят сили, е винаги на разположение.

Светът на колела

Нека оставим настрана геймплея и се вгледаме в останалите детайли. Grid използва енджина Ego, построен на базата на Neon, с който пък е правен предишният хитов продукт на Codemasters - DiRT. Това далеч не е единствената прилика между двете заглавия. Всъщност ще откриете много съвпадения във всеки един елемент – от менютата през геймплея до физиката и поведението на колите. Това не е непременно нещо лошо, по-скоро води до логичния извод, че онези от вас, които харесват DiRT, ще останат доволни и от Grid.
Играта е много красива и наред със състезанията възпроизвежда един зашеметяващ свят, пълен с красиви пейзажи и гледки. Не се подлъгвайте обаче по минималните изисквания – с такава конфигурация наистина ще може да подкарате Grid, но просто се обричате на еднообразна картина, състояща се от едно шосе и безкраен хоризонт. За да се насладите подобаващо на играта, ви трябва двуядрен процесор и видеокарта от порядъка на GeForce 8800. И ако някои от вас все пак цъкат замислено с език, нека ви припомня, че сме средата на 2008 г. и игри като Crysis и Assassin's Creed промениха качествено представите ни за добре изглеждаща игра. Така че Codemasters просто се придържат към една вече установена традиция и предлагат висококачествен в техническо отношение продукт.
Катастрофите в играта са изключително зрелищни. Колите се развалят и всеки удар нанася определени щети по управлението, окачването и т.н., които в

Състезанията в Grid

Едно не може да се отрече на Codemasters и това е, че са се погрижи за разнообразието от състезания в Grid. Тук има от всичко по малко – състезания на писта, офроуд, болиди, ралита, улични гонки и дори легендарните „24 часа на ЛьоМан". В последното състезание можете да променяте настройките, така че всеки час от надпреварата да отговаря да речем на една минута, като така получавате близо половин час автентична емоция пред компютъра.

един момент могат просто да ви изхвърлят от състезанието. Когато имате нещастието да се ударите непоправимо в някой съперник или част от мантинелата, виждате произшествието на забавен кадър, след което играта ви предоставя възможност да върнете времето назад с няколко секунди, за да избегнете фаталния сблъсък. Макар и малко нереална, тази опция донякъде компенсира трудността на някои състезания.

Щипка критика за цвят

След всички хвалби дотук ми се иска да предложа и малко градивна критика към Grid. Първата ми забележка е относно трудността. Нека ви кажа нещо от самото начало: тази игра е трудна! Дори на най-ниското ниво ще трябва доста да се постараете, за да не изхвърчите от пистата при първите си няколко състезания. Управлението е интуитивно, но направо ви казвам – забравете за Need for Speed, Juiced или Midnight Club. Codemasters ни предлагат един много реалистичен рейсър, в който няма да видите шеметни каскади и полицейски преследвания. В това няма нищо лошо, но за мен част от чара на игрите е именно в това, че те откъсват от сивата действителност и те пренасят в един интересен и забавен свят. Друго, което любителите на гореспоменатите заглавия няма да открият в Grid, е високата степен на модификации на колите. Елементът на кустомизация горе-долу се изчерпва с..... цвета на превозните средства. Няма как да сложите нови спойлери, брони, различни гуми и каквото ли още не. Което е жалко, защото аз лично винаги съм харесвал възможността да придадеш свой собствен и уникален вид на автомобилите си. И говорейки за колите в Grid, техният брой е 45 – може би с една идея по-малко, отколкото прилага на такава игра, особено като се има предвид иначе голямото разнообразие от състезания.

Обратно в гаража

Вече споменах, че Race Driver: GRID доста прилича на друг популярен рейсър - DiRT. Grid ви дава огромен избор от коли и състезания от най-различни типове. Геймплеят е максимално реалистичен и изчистен от всякакви несериозни каскади. Всичко това е поднесено на фона на красив свят и добро аудио оформление. Ако си падате по яките улични състезания, станали запазена марка на няколко издания от поредицата Need for Speed, тази игра може и да не е съвсем по вкуса ви. И все пак, докато всички ние чакаме културата Burnout Paradise в PC вариант, Grid ще ни зареди с необходимата доза автоемоции през летните дни.

Жанр: **Приключение**
Издател: **Activision**
www.kungfupandagame.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Xbox 360, PS2, PS3, DS, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Стефан Хаджиев

Каратека 2008

Kung Fu Panda

"Прекрасният нов свят", "1984", "Гатака" и т.н. антиутопии може да изглеждат като несъстоялли се лоши предсказания, но в настоящето много от мрачните им елементи са се превърнали във факт под една или друга напудрена и боядисана в сладурски цветове форма. Любим пример, който отново излиза на сцената, е корпоративният валяк за пари, който избълва основен продукт - в случая анимацията "Kung Fu Panda" и в следващия момент ни заля с всевъзможни други съпътстващи джунджурии по темата. Лошото тук е, че колкото и да искам да обясня как това не е на добре и как в края на краищата процесът ще доведе до превръщането на световния океан в радиоактивна локва, нямам абсолютно нищо против да бъда засипван с подобни полуфабрикати, особено ако са от рода на настоящата ПЦ игра...

Kung Fu Panda във версия PC

Красотата на новата геймката е в това, че е приятно инфантилна и едновременно с това брутална. Наша милост влиза в ролята на леко мързеливата и тръгнеста панда По. Тя съществува на границата на смисленото и сънува велики подвизи до момента, в който съдбата не я запраща в редиците на кунг-фу величията и злодеите, щъкащи из нейния свят. Крайната цел е проста - натупай лошите и докажи на добрите, че могат да ти имат доверие. Пътят, по който се стига до финалните надписи, не е от най-сложните - Kung Fu Panda предлага прост и линеен геймплей в тринадесет нива (за ужас на всички фаталисти).

Играчът минава от място на място и през повечето

Но пейн, но гейн...

Ще ми станеш на куфар!!!

Поредната безименна жертва...

време трепе противници с избрани каратека-техники. Мисиите са сравнително хубави и балансирани, част от моментите в тях са взети от анимацията, а други са си направени специално за играта.
През по-голямата част от геймката наша милост управлява По, но понякога влиза и в ролята на някой от другите положителни герои.
На моменти чудото предлага и някои странни и леко влудяващи неща от рода на това, че удар по главата с тежка назъбена кръстоска от трион и меч причинява свенливо изохкване, а едновременно с това цопване в гьол води до моментална смърт и респаунване. Основният мотив през цялото време е и един леко тъповат хумор, който за щастие започва да губи дразнещия си елемент и преминава на едно доста приятно ниво след няколко часа игра.
Мотивацията, която движи прогреса в Kung Fu Panda, има три основни елемента. Първият е, че по време на нивата играчът може да събира монети, с които ъпгрейдва способностите си и купува дрехи.
Вторият е, че с течение на времето баталиите стават все по-тежки и грандиозни, а третият е свързан с това, че развитието в сингълплей кампанията води до разкриване на някои шукаритети от включения мижав мултиплейър.

Черният колан на героя

Кунг фу техниките на По и компания са лесни за заучаване, комботата са много приятни за изпълнение като едновременно с това са и прилично могъщи. Специалните умения, които мечокът владее, са свързани главно с телесните му форми и се свеждат до удар с шкембе, търкаляне, подскок и стоварване по тумбак, което води до сеизмична вълна и т.н. Изправени пред подобни изпитания, лошите индианци обикновено отиват бързо към вечните ловни полета дори и при високото ниво на трудност. Повечето от враговете нямат особено силна фантазия, но количествата, в които извират, компенсират този факт и доставят нужното ниво баталии. Често победените опоненти оставят след себе си храна и малки дози от енергия "Чи", с които героят може да попълни своите запаси живот и да зареди "батериите" за изпълнение на някои от попрефърцунените движения.
Единственият голям минус, който открих в Kung Fu Panda след няколко дена игра, е, че колкото и да е хубав, контролът притежава няколко силно вбесяващи свойства. Камерата, която следи играча, може да се върти във всяка избрана посока и има навика да блокира точно там и когато най не й е времето. Например по време на един от големите тупаници гледната точка застина в долно ляво положение, място, от което ритниците не се раздават и виждат по най-адекватен начин.
Друг отрицателен момент идва по време на големите мелета и прескачането на всевъзможни препятствия, при които координираните движения губят смисъл и често отстъпват място на дивашко натискане на всевъзможни копчалъци. Въпреки че разпространителите от Activision са дали разработването на различните версии за различни платформи на различни производители, конзолните първооснови прозират всячески. За пореден път ефектът се спотайва в това, че цялостното управление е с идеи по-лесно, ако е с джойпад, а не с добрите стари клавиатура и мишка.

На живо от мястото на събитията

Графиката на Kung Fu Panda е много, ама много приятна. Приликите с анимационния първообраз са пълни. Не че по време на действието ще можете да видите картинки а ла Pixar, Dreamworks и т.н., но детайлите са много, а персонажите са си наистина хубави.
Едновременно с това самото движение на героите и битките са сред особено добрите постижения в гейминдустрията. Често на човек му идва да размаже и най-посредствения опонент с най-смъртоносното и зло комбо, само и само за да съзерцава красотите по монитора. Звукът на Kung Fu Panda е на същото дередже. Авторите са се постарали и са вметнали много добра музика и ефекти, които допълват прекрасно всички останали елементи на чудото. Така че ако разполагате със средна или добра щайга и хубаво аудио, със сигурност ще успеете да се насладите на едно много добро зрелище.

Финале гранде

Въпреки полуфабрикатните си корени, Kung Fu Panda е добра и забавна игра. Хуморът, който се крие в нея, може да се стори дървен на част от публиката, но това не би бил голям проблем.
Бих препоръчал чудото на всеки, който страда от лек мързел и наличието на поне един-два часа свободно време през денонощието. За момента това е една от най-добрите и неангажиращи геймки, които можете да намерите. Сигурен съм, че единствената по-забавна игра в настоящето е Wii вариацията по темата. С този геймплей и история "летящият" контролер на Нинтендото най-вероятно твори чудеса.

- Изключително забавен геймплей
- Страхотни и лесни за изпълнение комбота
- Шарена графика

графика
звук
геймплей

5.5

- На моменти камерата забива
- Употребата на клавиатура и мишка е леко усложнена
- Хуморът е малко посредствен

Жанр: **Екшън**
Издател: **Sega**
web.sega-europe.com/hulk
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, X360, DS, Wii**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Супер(отегчителните) герои пак са на мода

The Incredible Hulk

Това е поредната приказка за много разруха и разтуха. Следвайки гигантските стъпки на добилия легендарен статус вече герой на Marvel, наречен The Hulk, Sega пускат игра по втория филм за зелената планина от мускули. Идеята явно е, че ще се почуствате по-добре, ако почупите Ню Йорк.
Изглежда никой не е научил д-р Робърт Брус Банър да не си играе с опасни предмети и работейки над гама бомба, той разбира се не пропуска да се облъчи. Както всички знаем, резултатът е голяма, зелена, грозна и силна буца месо, която се захранва от собствения си гняв. Това обаче са го измислили Stan Lee и Jack Kirby още през май 1962 г., когато са писали Hulk-комикса. Какво ново са добавили създателите на играта? Отговорът е четиридуквен и ме е срам да го кажа.

Седем с един удар

Най-якото нещо в играта е, че както се очаква, героят ви пращи от сила. Лошото е, че общо взето с това се изчерпват плюсовете на заглавието. Има обаче нещо размазващо (в буквалния смисъл на думата): дори нямате бутон за отваряне на врати или каквото и да е друго. Имате само злобен юмрук, с който цепите всичко. С него си проправяте път през смешните стоманени вратички и всякакви преградки, пак с него рушите сгради, коли и каквото ви се прииска. С вярната десница изпращате и всички врагове на едно по-добро място, като най-култови са хората, разбира се и най-лесни за осмъртяване. Те просто излитат нейде надалеч, след като ги фраснете, направо като мухи са.
Ако сте в добро настроение пък, можете да ги затривате, като за целта счупите някоя подпора в дадено помещение или използвате различните предмети наоколо за разнообразие. Например късчета от нещо, което сте разрушили. Когато сте на открито в Ню Йорк, това може да са коли или парчета от сгради. Можете да правите почти всичко на бъз и коприва. И ако не ви стига разрухата, която сеете с ръце, можете просто да подскачате, цепейки асфалта и каквото друго попадне под вас.
Забавното е, че дори и да не искате да утрепете някой шофьор, е достатъчно да се помотаете на пътя и не ви мърда верижната катастрофа. Колите просто нямат шанс. Бабаитът ни се лекува като захранва гнева си и сее разруха. Ако здравето ви падне под определена величина, можете просто да поблъскате с юмруци по-настъпателно и всичко бавно ще си дойде на мястото. Лошото е, че готиното чувство от това да можете да строшите всичко като на шега бавно изблеснява, когато това е абсолютно всичко, което можете да правите.

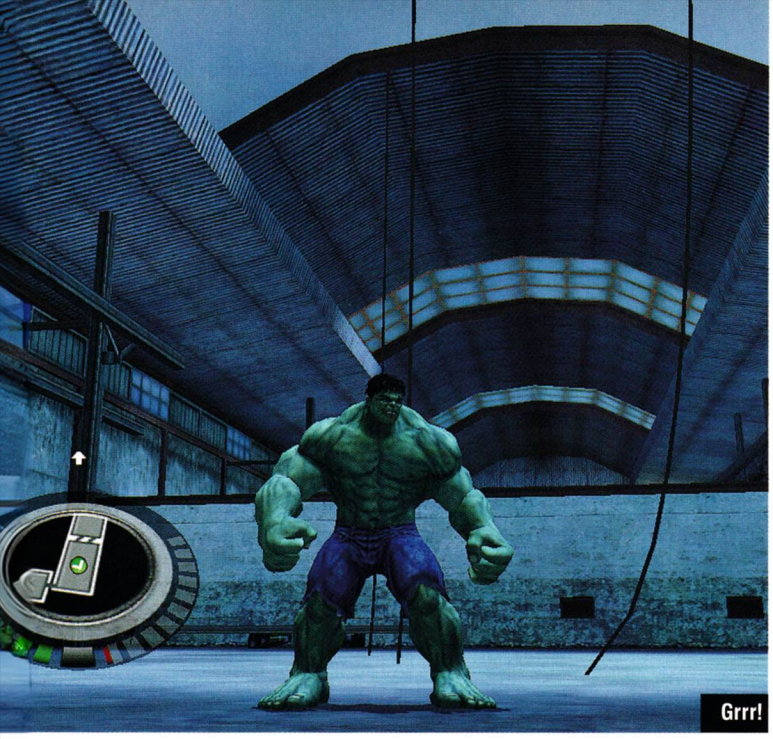
Rage Against The Machine

Напомнаният вариант на Банър не се ограничава само с избиването на хора. Това би било просто похабяване на талант. Разменяте селски тупаници с механични врагове, разбивате оръжия, специално разработени за борба срещу вас, смазвате хеликоптери и дори гадове, които ви надминават няколко пъти по размер, но очевидно не и по сила. Боят се вихри основно на открито - в Ню Йорк сред облак от прясно откъртена мазилка и смачкани таксита. Първата ви мисия обаче започва на закрито, така че някъде там все пак има някаква съмнителна доза разнообразие.

Филмът

Споменах ви, че играта е направена по втория филм за Hulk. Това обаче го знаем, просто защото... защото се досещаме. :-) Историята е рекордно зле представена и ако не сте гледали кино версията, може да се пообъркате. Ако по някаква случайност не знаете за какво става дума по принцип - нямате шанс. Все пак приемаме, че ако така или иначе сте прибегнали до това заглавие, то е, защото вече сте фен на Hulk, а не защото очаквате нещо много конкретно от тази игра. И така, ако вече сте наясно с детайлите, може и да се насладите на специално включените за вас моменти от филма.
Ако пък вложите повечко време

Гледам страшно


Grrr!

Скок подскок

Hulk and the City

в играта, можете да отключите и бонус секциите, които са яки. Имате достъп до различни герои, арт материали и подобни шаренийки. Зарибяващи са, но нека си признаем - пак нищо революционно.

Дали аз закъснях или времето бързаше?

Може би един от ключовите моменти е, че играта отново излиза с благословията на Sega. Имах щастието да пропусна Iron Man, който както вероятно знаете, също беше на Sega и беше провал. Доста критика и смях имаше по адрес на тази геймка. Днес всичко се повтаря и с Невероятния Hulk, като Sega поне можеше да ни спести суперлатива в заглавието. Просто не стои добре на подобна игра.
От друга страна можеше да се поработи повече и върху графиката. В сегашния си вариант тя е по-скоро посредствена. Някои геймкритици извисиха глас до небесата, призовавайки Sega да се събудят и да влязат в крак с модата. The Incredible Hulkизглежда старомодна и дори е малко жалко, защото все пак точно това заглавие по default има потенциал за компютърна игра. Ама нейсе... Може би следващия път... или пък след това :-). При комикс с толкова дългогодишна история поне има хляб за още доста филми и още доста игри. Но дали има смисъл?

Живей онлайн
1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2008
www.bgsite.org
БГ Сайт 2008
Регистрацията на сайтове в БГ Сайт 2008 ще продължи от
1 юни до **20 септември.**
Запознайте се с условията за участие на **www.bgsite.org**
Регистрацията започна!
Участвай в най-престижния конкурс за уеб у нас!

Жанр:	**Тъпня/Екшън**
Издател:	**Chronic**
	Reality/Shrapnel Games
	www.shrapnelgames.com/
Изисквания:	**P 800 MHz, 128 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

Ахахахаха, хихихи, хохохо... не, сериозно - това е зле!

Scallywag: In the Lair of the Medusa

"Хейл Рапиус! Могъщи фермере, поел по пътя на приключенията и халюциногенните гъби. Ще ни се да ти кажем, че във вените ти тече кръвта на боговете, а в гръдния ти кош тупти сърцето на легендарен герой. Уви, драги - ти си обикновен аграрник, с коефициент на героизъм, колкото изстинала порция дробсарма. Прост си като налъм, чадо! Но пък си избран да спасиш света от безмерно ЗЛО. Да, по-безмерно дори от кафе машината в офиса, която определено е дело на Сатаната... Пайнер Мюзик - също." - мистериозен глас в тъмнината

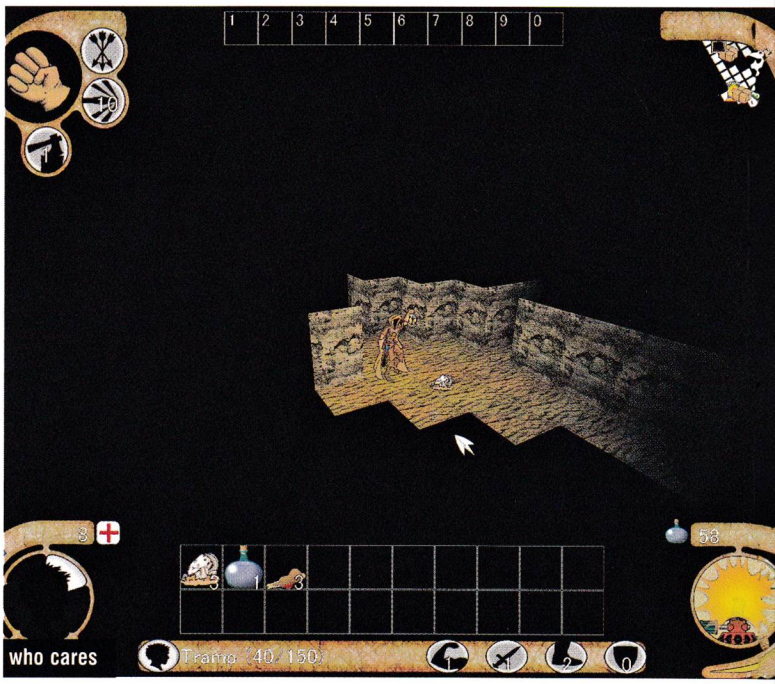
Интро

Равнината Гослинг - стереотипно провинциално местенце, в което народът при липсата на булки се облажва с козички. Слънцето си пече, птичките си пеят и изведнъж - БАМ. Не, няма голям взрив, нито изсипване на пълчища демони от небесата - просто "БАМ" и се скършва рахатът на веселите селяци. Весели заради тънкия момент, че селото и регионът са истински развъдник на гъби. Всякакви гъби - малки, големи, такива, които да опечеш, такива, които да изсушиш и изядеш. Бе една голяма, гъбена наркокомуна в общи линии. Рапиус трябва да разбере защо нещо прекъсва лежерното му съботно надрусване с мухоморки и да го спре!!!

Из дълбините на... нещо си

Scallywag: In the Lair of the Medusa е тъп dungeon crawler - по жанр е нещо като алфа версия 0.1 на Diablo 1 и просто е безмозъчна. Ще обикаляте из тъмни еднообразни подземия, за да намерите въже и дупка. После ще се спуснете с въжето в дупката за следващото ниво... и пак... и пак... и пак. Пътьом свирепи мишоци и подивели прилепи (мишки с крилца - миши ангели, хо-хо-хо... тъпо) ще се опитват да наръфат до смърт нежната ви персона (никъде не се казва, че Рапиус е гей, но никъде не е потвърдено и че не е).

За да си възстановите издръжливостта, ще ядете телцата на въпросните плъхове ("Нееее, Рататуиии, НЕЕЕЕ!" - разстроен келеш) и гъби. Ахам, играта



промотира кльопането на разнообразни фунги с неизяснен произход с положителен за физиката ви ефект. Егати! А преди време моралистите хранеха StarCraft заради Steam Pack-овете.

Единствената интрига в играта се създава от тъмнината. Имате газена лампа (прави се от нормална лампа, която се прегазва с нещо си), която обаче мъждука едвам - едвам, че на всичкото отгоре, ако не намерите спирт за нея, спира да гори. В момента, в който пламъчето угасне, ще виждате само и единствено героя си, на фона на монотонно дигитално семпълче. След половин час игра е много вероятно да ви намерят под масата, опитвайки се да захапете палеца на крака си.

Топ 5 най-тъмни места на планетата

5. Sky Meadows State Park: "Тук можеш да видиш всички звезди!" - Възхитен турист, който не обръща внимание на мечките в храсталака.
4. Doom 3: "Защо, по дяволите фенерчето не се държи с отделна ръка?!?" - геймър, правещ Load след засада.
3. Северният полюс през половината година, Южният през другата: "12 години живея със съпругата си и накрая разбирам, че е мъж!" - разочарован ескимос.
2. Тунел: "Я, има светлина в края на тунела, но какъв е този тракащ звук...?" - прословути предсмъртни слова.
1. Кучешки задник: "Тук е тъмно, като в кучи г*з" - народна мъдрост

- С малко усилие вероятно се подкарва на телефон
- За да се играе, не се изисква много акъл
- Забавляваща

- Създателите на играта май са наркомани
- Води до тендовагинит
- Дискът с играта не става за фрисби

PC

цена	заглавие
29.00	Anderson & The Legacy of Cthulhu
16.00	Evequest: Gates of Discord
16.00	Everquest: Ruins of Kunark
19.00	Shadowbane
16.00	Everquest - Ubisoft Exclusive
49.00	Ultima Online: The Eighth Age
45.00	Richard Garriot's Tabula Rasa
15.00	Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur
53.00	AoC Pre-Paid Game Time Card
51.00	AoC Pre-Paid Game Time Card - Електронна доставка
29.00	RACE: The Official WTCC Game
29.00	Cars Double Pack - Focus
17.00	Ford Racing Double Pack (2&3)
27.00	TOCA: Race Driver 3
17.00	Richard Burns Rally - Sold Out
68.00	Age of Conan
150.00	Age of Conan Collector's Edition
69.00	Guild Wars: Factions Collector's Edition
69.00	Guild Wars: Nightfall Collector's Edition
34.00	Guild Wars: Eye of the North
29.00	Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
16.00	Crossword Buff 1501
19.00	Dark Age of Camelot: Complete Edition
24.00	Bejewled 2 - Focus
29.00	Vanguard: Saga of Heroes
24.00	Infinite Sudoku Extreme Edition
15.00	Final Fantasy XI Starter Pack
50.00	WoW Pre-Paid Game Card - Електронна доставка
26.00	Lineage II: Rise of Darkness
29.00	World of Warcraft: The Burning Crusade
26.00	City of Heroes Deluxe + 15 Дни Game Time Card
39.00	Star Wars Galaxies: Jump to Light Speed
15.00	Dungeons and Dragons Online: Stormreach
16.00	Anarchy Online: The Notum Wars
19.00	Strategy Games (Chess & Backgammon)
19.00	Gothic III
19.00	Legends of Might & Magic
19.00	Might & Magic VIII - Sold Out
19.00	Might & Magic IX - Ubisoft Exclusive
16.00	Phantasy Star Universe
19.00	Silverfall
17.00	Might & Magic IX: The Writ of Force - Sold Out
59.00	Kingdom Hearts II
19.00	Diablo 2 - Best Seller
49.00	Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
19.00	Diablo - Medallion
29.00	Star Wars: Knigts of the Old Republic II: The Sith...
15.00	Neverwinter Nights: Shadows of the Undertide
15.00	Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
15.00	Freedom Force vs the Third Reich
19.00	DarkStar One
19.00	Freelancer - Xplosiv
19.00	X3: Reunion - GOTY
19.00	Playboy: The Mansion - Ubisoft Exclusive
39.00	Football Manager 2008
39.00	The Sims: Complete Collection
29.00	Icewind Dale Double Pack
29.00	The Elder Scrolls III: Morrowind
19.00	Myth 2: Worlds
29.00	Myth 3: The Wolf Age

Xbox 360

цена	заглавие
169.00	PGR4 + Forza Motorsport 2
159.00	Grand Theft Auto 4 + Crackdown
159.00	Gears of War + Jericho
99.00	Burnout Paradise
129.00	Race Driver GRID
175.00	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle
49.00	Dead or Alive: Xtreme 2
69.00	Fatal Inertia
89.00	Forza Motorsport 2
109.00	Project Gotham Racing 4
59.00	Need For Speed: Most Wanted - Classics
69.00	Eternal Sonata
79.00	Elder Scrolls IV: Shivering Isles
99.00	Mass Effect
109.00	Blue Dragon
119.00	Lost Odyssey
109.00	Kingdom Under Fire: Circle of Doom
79.00	Enchanted Arms
99.00	Colin McRae DIRT
105.00	Universe at War: Earth Assault
89.00	Sega Superstar Tennis
52.00	Pro Evolution Soccer 2008
69.00	Tony Hawk's Proving Ground
59.00	NHL 2k7
119.00	Assassin's Creed
69.00	Bullet Witch
89.00	Clive Barker's Jericho
109.00	Devil May Cry 4
79.00	John Woo's Stranglehold Limited Edition
65.00	Crackdown
119.00	Grand Theft Auto IV
79.00	Tony Hawk's Project 8
59.00	FlatOut: Ultimate Carnage
59.00	Viva Pinata: Party Animals
99.00	Dynasty Warriors 6
59.00	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy - Family H...
79.00	Beowulf
69.00	Saint's Row - Classics
109.00	Viking: Battle for Asgard
59.00	Stuntman: Ignition

PlayStation 3

цена	заглавие
169.00	Burnout Paradise + Motorstorm
199.00	Grand Theft Auto 4 + Clive Barker's Jericho Specia...
169.00	Heavenly Sword + Genji: Days of the Blade
109.00	Burnout Paradise
79.00	Sega Rally
79.00	Stuntman: Ignition
69.00	Gran Turismo 5 Prologue
79.00	Ridge Racer 7
129.00	SingStar (Bundle w/ Microphones)
59.00	SingStar: Souls
175.00	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle
99.00	Need For Speed: Pro Street
89.00	Motorstorm
109.00	Pro Evolution Soccer 2008
79.00	Sega Superstar Tennis
99.00	Fifa 08
149.00	The Eye of Judgement с камера
129.00	Sid Meier's Civilization Revolution
109.00	Clive Barker's Jericho Special Edition
119.00	Devil May Cry 4
129.00	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
89.00	Genji: Days of the Blade
89.00	Uncharted: Drake's Fortune
109.00	Heavenly Sword
109.00	Ratchet and Clank: Tools of Destruction
119.00	Turok
119.00	Grand Theft Auto IV
79.00	Untold Legends: Dark Kingdom
109.00	Viking: Battle for Asgard
79.00	The Golden Compass
79.00	Pirates of the Caribbean: At World's End
79.00	Ratatouille
109.00	Iron Man
109.00	Half-Life 2: The Orange Box
119.00	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
119.00	Unreal Tournament III
99.00	Fight Night Round 3
129.00	Haze
79.00	Resistance: Fall of Man
119.00	Call of Duty 4: Modern Warfare
89.00	Conflict: Denied Ops
79.00	F.E.A.R.
119.00	The Club
89.00	Timeshift

PlayStation 2

цена	заглавие
39.00	Flatout 2
39.00	Wipeout Fusion
39.00	Need for Speed: Underground 2 Platinium
49.00	Gran Turismo 4 - Platinium
39.00	Lumines Plus
29.00	F1 Career Challenge
39.00	Outrun 2006: Coast 2 Coast
144.00	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle
59.00	Test Drive Unlimited
69.00	Need for Speed Pro Street
79.00	Buzz! The Hollywood Quiz (Bundle w/ Buzzers)
89.00	SingStar R&B (Bundle w/ Microphones)
99.00	SingStar Rock Ballads (Bundle w/ Microphones)
39.00	Spongebob Squarepants Lights, Camera, PANTS!
29.00	Jumanji
39.00	Burnout Revenge
29.00	Retro
29.00	Taito Legends 2
49.00	Breath of Fire: Dragon Quarter
39.00	Phantasy Star Universe
59.00	Final Fantasy X - Platinium
49.00	Suikoden IV
39.00	Shadow Hearts 3: From the New World
49.00	Suikoden V
49.00	Shin Megami Tensei: Devil Summoner
49.00	Valkyrie Profile 2: Silmeria
39.00	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
38.00	Final Fantasy XII - Platinium
39.00	Kingdom Hearts - Platinium
69.00	Odin Sphere
39.00	Metal Slug Anthology
29.00	Intellivision Lives
39.00	SEGA Classics Collection
69.00	Shin Megami Tensei: Persona 3
49.00	Xenosaga Episode 2
39.00	Ys: The Ark of Napishtim
39.00	NHL 2k7
44.00	Pro Evolution Soccer 2008
39.00	Top Spin
39.00	SSX Tricky - Platinum
49.00	Tony Hawk's Project 8
29.00	Pro Evolution Soccer 6 - Platinum
29.00	They Came from the Skies
39.00	King of Fighters 00/01 Double Pack
35.00	Tekken 5 - Platinium
39.00	Fight Night Round 3
38.00	Tekken 4 - Platinium
44.00	NeoGeo Battle Coliseum
39.00	King of Fighters: Maximum Impact
39.00	King of Fighters: Neowave
59.00	Super Dragonball Z
69.00	Call of Duty: Trilogy
39.00	Call of Duty 3
39.00	XIII
39.00	Call of Duty 2: Big Red One

DS

цена	заглавие
69.00	Electroplankton
69.00	Elite Beat Agents
59.00	Big Brain Academy
59.00	Prof. Kawashima's Brain Training
69.00	Warioware: Touched!
72.00	Children of Mana
69.00	Nintendogs: Dalmatian and Friends
69.00	Animal Crossing: Wild World
59.00	Pokemon Pearl
72.00	Dragon Quest Monsters: Joker
49.00	Konami Arcade Classics
39.00	Tony Hawk's Downhill Jam
79.00	Sega Superstar Tennis
75.00	Advance Wars: Dual Strike
72.00	Advance Wars: Dark Conflict
53.00	Heroes of Mana
49.00	Warhammer 40k: Squad Command
44.00	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales
69.00	Legend of Zelda: Phantom Hourglass
69.00	Geometry Wars: Galaxies
59.00	Wario: Master of Disguise
59.00	Harvest Moon DS
49.00	Orcs & Elves
49.00	Metroid Prime Pinball
39.00	FullMetal Alchemist: Dual Sympathy
79.00	Kirby: Power Paintbrush
59.00	Viewtiful Joe: Double Trouble
49.00	Animaniacs: Lights, Camera, Action!
49.00	Dragon Ball Z: Goku Denetsu
49.00	Myst
49.00	Phoenix Wright: Ace Attorney
39.00	Project Rub
49.00	Ultimate Mortal Kombat
49.00	Guilty Gear Dual Strikers

WII

цена	заглавие
85.00	Mario Kart Wii
175.00	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle
79.00	EA Playground
99.00	Rayman Raving Rabbids 2
99.00	Mario Party 8
99.00	Super Paper Mario
79.00	The Sims 2: Pets
69.00	Madden NFL 08
89.00	Mario & Sonic at the Olympic Games
89.00	Sega Superstar Tennis
89.00	Pro Evolution Soccer 2008
59.00	Wii Chess
159.00	Wii Fit
99.00	Ghost Squad
85.00	No More Heroes
72.00	Marvel Ultimate Alliance
85.00	NiGHTS: Journey of Dreams
69.00	Rayman Raving Rabbids
59.00	Metal Slug Anthology
69.00	Super Monkey Ball: Banana Blitz
83.00	Metroid Prime 3: Corruption
83.00	Resident Evil: The Umbrella Chronicles
89.00	Bionicle Heroes
69.00	The Golden Compass
89.00	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
89.00	Super Mario Galaxy
119.00	Okami
69.00	Mortal Kombat: Armagedon
69.00	Red Steel

PSP

цена	заглавие
49.00	Need for Speed Underground: Rivals
49.00	Wipeout Pure
49.00	Need for Speed Carbon: Own the City
49.00	LocoRoco - Platinium
39.00	Burnout: Legends
39.00	Valkyrie Profile: Lenneth
69.00	Castlevania: The Dracula X Chronicles
39.00	Innocent Life: a Futuristic Harvest Moon
49.00	Untold Legends 2: The Warrior's Code
69.00	Ys: The Ark of Napishtim
49.00	SSX on Tour
39.00	Metal Gear: Acid
49.00	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
39.00	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
39.00	Justice League Heroes
69.00	God of War: Chains of Olympus
44.00	Prince of Persia: Revelations - Platinum
44.00	Xyanide Resurrection
69.00	Pursuit Force
49.00	Tekken: Dark Resurrection
44.00	Mortal Kombat: Unchained

Над 1000 игри и аксесоара

Безплатна доставка!

OZONE

Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника

За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:

www.ozone.bg

Телефони: 0884/900004, 02/8686832

Жанр:	**Куест**
Издател:	**Frogwares**
www.dracula-origin.com	
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

„Червеите влизат хилави и немощни и излизат тлъсти и охранени"- песен, неизвестен автор

Dracula: Origin

Според много народи в името е закодирана същността на всеки човек... или нечовек. Малцина носят толкова интригуващо име - Владислав. Този, комуто е отредено да владее със слава. Владислав III (1431-1476 г.) обаче е известен и с няколко други имена. Дракула - син на дракон/дявол. И още по-колоритното прозвище Цепеш - „набивача на кол", произлязло от любимия му метод за наказание на враговете... „Романтичната" представа за Дракула се зражда далеч по-късно след издаването на романа на Брам Стокър през 1897 г.

Дълги години се счита, че Дракула е погребан в Снагов, но при отварянето на гроба през 1931 г. там не е открито тяло. Любопитно е, че някои източници посочват именно България и манастир с името „Свети Георги" като истинската гробница на Дракула. Такова място обаче не е открито.

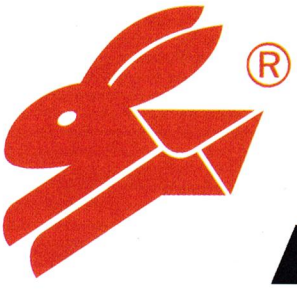
От създателите на поредицата за Шерлок Холмс

днес се появява - Dracula Origin. Най-новият куест за кръвопиещия граф от Трансилвания. Тук вие поемате управлението над холандския професор Ейбрахам ван Хелсинг, който получава няколко писма и достъп до различни документи и вестници, потвърждаващи нуждата от разследване и наличието на огромна нередност около графа от румънски произход.

Интересно е как въпреки цялостната „Дракула"- атмосфера, самото разследване и Ван Хелсинг носят нещо типично „шерлокско". Дори бих казала, че сред музикалния фон от цигулки и мрачната лондонска атмосфера в първата глава на приключението на нашето момче (пардон - побеляващ и премъдър герой) общо взето му липсва само лулата, за да прилича на детектив. Не ме разбирайте погрешно обаче. Това не е нещо лошо. Просто кръстоската между двете игри е любопитна като резултат. Дори бих казала, че е приятна и интересна.

Малко след прочитането на досадната документална част (никога не съм ги обичала тези купчини с дати, имена, цифри и конкретни местности, надминаващи броя на пръстите на

Омагьосаната книга


СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

В леговището на самия граф Дракула

Bon Apetit!

ръцете ми), най-после започва и приключението. И трябва да подчертая - то си заслужава. Стартирате в Лондон. Посещавате Мина, насочен към нея от писмата на Джонатан Харкър (кой сега не е чел романа :-P). Оттам се отправяте директно към имението, в което живее „Господарят". Там след, обстойна разходка из гробището успявате да влезете в имението, където умопомраченият иконом ви посреща, пълзейки на четири крака и ловейки хлебарки с уста. Стените са издраскани със зловещи надписи, а всички огледала и прозорци са старателно закрити. Някъде в огромната бъркотия намирате и дневника на графа. Оттук научавате какво трябва да направите и колко по-сложно, разбира се, е всичко. Втурвайки се да спасявате Мина, оставате с празни ръце и докато се опомните, вече пътувате за слънчево Кайро, запретнал ръкави и готов до мозъка на костите си да разкатавате вампири.

По-късно загадката ви отвежда и във Виена и Трансилвания, най-добрата дестинация за подобна приказка.

Пъзелите

Уникални са. Ето за това ставаше дума :-). Напоследък в куестовете често има да не кажа абсолютно идентични задачи, но поне доста сходни задачи. Факт. Даже е смешно, че когато стартира пъзел, обикновено ми минава мисъл, „А това е от еди-кой-си тип". В Dracula Origin обаче това не е така. Още в началото има поредица от истински оригинални задачи. Изключително логични, с идеалното ниво на трудност - нито прекалено елементрни, нито подценяващо прости. Много ми харесаха например поредицата загадки в самото начало, където трябва да разрешите няколко каменни гатанки, изсечени в гробището. Всяка от тях е различна от другите и свързана с отрязък от текст, който трябва да разчетете по правилния начин.

По-късно решавате и други задачи, като например използвате надписи на латински, или пък трябва да разчетете древни йероглифи. Сравнително в началото обаче се натъкнах и на пъзел, който, признавам си, реших без реално да знам защо това е отговорът. И смятам, че това е малко куцо. Не би трябвало да мога да реша пъзел, който включва 5 разноцветни скъпоценни камъка, пентаграма с разместващи се елементи, още 3 други камъка и куп надписи и диаграми със случайно налучкване и без никаква логика. Но както и да е :-)
Най-често срещаните задачи не от горния тип, а комбиниране на предмети и тяхното приложение. Забавно е, но в даден момент става странно, защото комбинираме по 5 артефакта наведнъж и това ни става навик.

Нека ми е лесно

По-горе казах, че нивото на трудност е добро. Излъгах. Всъщност е идеално :-). Ако не ви устройва, има вградена hint система, която ви показва всички предмети, с които можете да си взаимодействате на даден екран. Готиното е и че не можете да напуснете дадено място, ако имате много несвършени задачи. При други заглавия това е било и дразнещо, но специлано тук е плюс и е уместно.
Ако пък страдате от лоша памет като мен, по всяко време можете да се допитвате до записките на ван Хелсинг, който стрателно като ученичка отбелязва всичко, което се случва и дори всеки диалог с всеки от героите.

Арт

Когато става дума за тема като Дракула или която и да е друга, която е толкова експлоатирана, човек не може да не си помисли, че ще чуе старата песен на нов глас. Бях приятно изненадана. В случая това не е така. Цялостното решение на играта е много новаторско, много приятно и много свежо. Като се започне дори от менютата и красивите loading екрани, постоянно посипващите се розови листенца, капки кръв и други детайли, които успяват да не стоят кичозно и очебийно. Харесва ми и това, че като цяло не се лее кръв като от отпушена бъчва, а наистина всичко е умерено и по-скоро оставено на вашето въображение. Музиката е разнообразна и съобразена с дестинациите, които посещавате, макар и саундтракът да не е много обемен. За игра с такава краткотрайност обаче е доста приятен. Да, уви играта е много кратка - не знам дали, ако това не беше така, щеше да е по-добре или не, но усещането накрая е „искам още-е-е!"

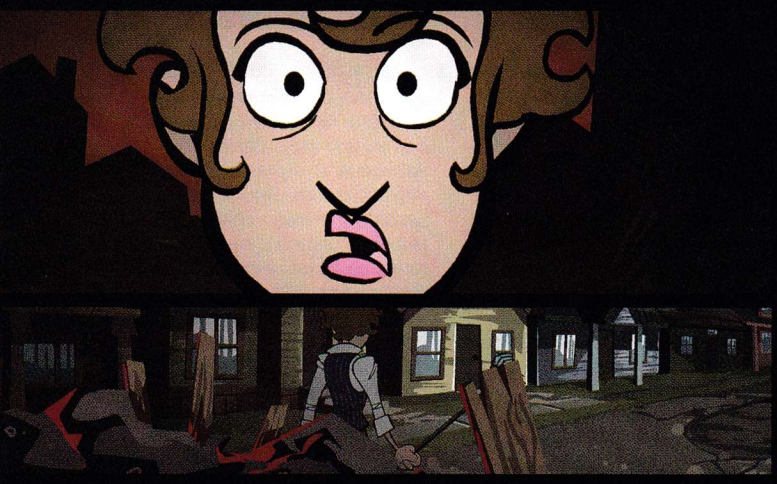
Аха! Ключът от бараката!

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Hothead Games**
www.rainslick.com
Изисквания: **P 1,6 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC,Xbox 360, Mac, Linux**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Добре дошли в Нова Аркадия - най-дебилното място, където можете да попаднете

Precipice of Darkness: Episode 1



Изненада

Ярост

Х-ъх! Ами... не знам откъде да започна, а това за мен е нещо изключително рядко. Чудех се дали да не прасна стихчето, сложено в началото на играта. Ми-и-и - не, звучи тъпо. Най-малкото мястото ми е прекалено малко. Та, да карам по учебниците. Precipice of Darkness е първият епизод от първата игра, вдъхновена от уеб комикса Penny Arcade. Ако не си чувал още това име - марш да търсиш карето, в което е обяснено. Та играта е.. ами... УАУ, велика - най-доброто парче гейминг, до което съм се докосвал от много време насам, едновременно дразнещо сетивата ми с добре прицелени порцийки наслада и зараждащо чувство за несигурност и ужас. Защото това е толкова кежуъл игра, колкото ти душа поиска и в същото време ме залепи побързо към себе си, отколкото прословутия кибернаркотик, известен с трибуквената абревиатура WoW.

Историята... или поне трошичката от нея, която ще ви разкрия, е следната. Живуркате си тихичко и кротичко и се чудите дали ще спечелите войната с изпопадалите листа, колонизиращи ливадата ви, когато огромен робот превръща дома ви в грозен отпечатък. Покрай вас прехвърчават Tycho и Gabriel - главните герои на Penny Arcade. Избеснели по адрес на тенекиеното чудо, нарамвате вярната си вила... гребла... както и да е, тръгвате да го гоните и вие. В крайна сметка се сблъсквате с Tycho, Gabe и една мързелива котка и започвате да разплитате мистерията. Допълнително обърквене внасят малките роботчета, които имат навика да правят неприлични жестове и да... някой от дизайнерите да сложи 18-ца в червена точка тука... да пенетрират портокали, и да ви препикават с прясно изцедения фреш.

Героя си го създавате сами

Има само един клас - вила уориър. От вас зависи само дали ще е готино изглеждаща мацинка или загубеняк на средна възраст. Постепенно ще се сблъсквате и с останалите герои на играта, всеки измъкнат от бруталните въображения на Jerry Holkins и Mike Krahulik (кои са те - виж в карето). Нека ви представя само един - бившия експерт уролог. Въпреки че ще е доста трудно да го разприказвате, преди да е приключил с невероятно важния за цялото човечество (или поне простатата му) уринален експеримент. Както се сещате, в него е включена известна доза... телесна течност.

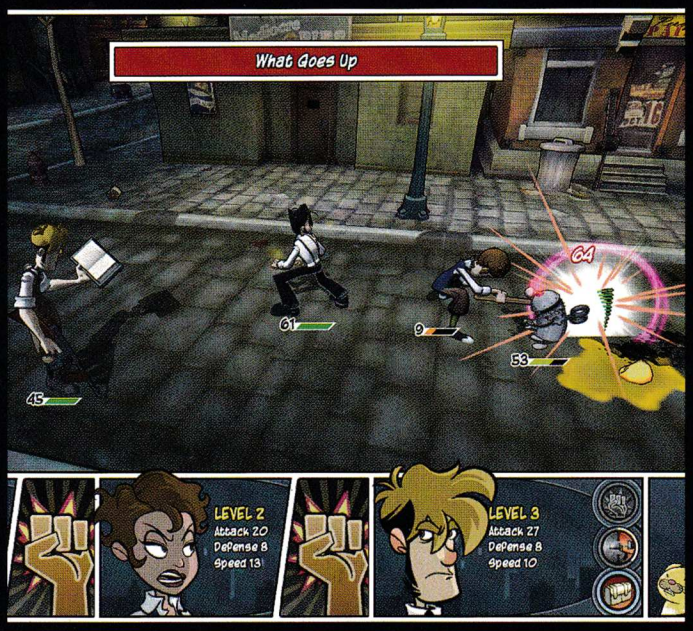
Ще можете да се щурите из улиците на Нова Аркадия съвсем спокойно. Придвижването се случва само и единствено с мишката за облекчение на претръпналата от WASD лява ръка. На всеки игрови екран има сума ти обекти, с част от които можете да общувате (т.е. да ги счупите) или разгледате. Поне в първите няколко часове игра си заслужава да преслушате всяка кофа или сандък.

И портокалите си го отнесоха...

Мдам, май този материал е недостатъчен, за да обгърне грандиозността на заглавието... определено. Значи ще се разхвърля епизод по епизод - нещо, като четиво с продължение. Precipice of Darkness е ролева игра с куест и екшън елементи, абе манджа с грозде в общи линии. Бойната система е олекотен микс от тези на уеб базираните и японските RPG-та. Инвентарът - също. Системата за придвижване и интеракция с околния свят се случва на принципа посочи-и-цъкни, а някои от специалните движения и мини игрите изискват бързи реакции и помпане на определени клавиши в типично аркаден стил.

Когато се натъкнете на враг, това ви бива оповестено от огромен, червен изскачащ екран в стил "Опасност", "Готови за тупаник", "ПРОСТО МНОГО ГОЛЯМ НАДПИС" и т.н.. След това в зависимост от инициативата, вразите и екипът ви се редуват да удрят. Всеки един от персонажите има две атаки - нормална и тежка, както и достъп до инвентара. В общи линии на едно зареждане на тежката атака можете да направите 2 нормални или 4 пъти да си влезете в инвентара. Номерът е, че при всяко действие цялата ви инициатива се нулира и започва да се наглася наново. Ако пък повече от един от подопечните ви изроди се е "на-

СЕНТРАЛ ПАРК
КРИЕ ТАЙНА...
ALONE IN THE DARK
centraldark.com
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
Wii
www.pulsar.bg
ПУЛСАР
eden GAMES
ATARI



Портокалът ще бъде отмъстен

Поредният грандиозен напдис

помпа" за супертупаник, можете да направите комбо или дори Overkill, перманентно увеличаващ щетите ви.
По време на кютек ще можете да се възползвате от един от десетките тоници, които правят практически всичко - от бързо вдигане на... бронята и силата ви, до снижаване на бойните показатели на лошковците и нанасянето на директни щети. Ще можете да използвате и помощници в битките. Първият ви спътник е една брутално мързелива котка (дори за котешките стандарти), която опръсква всички гадове с дъжд от бълхи. Въпреки че коефициентът ѝ на полезност клони към пълната нула, тя е... забавна. Вторият помощник в първи епизод е племенницата на Tycho (който напълно изперква в един момент и почва да говори с безумен речников запас) - фино малко момиченце, със синя поличка на маргаритки, плитчици, сладки лачени обувки и Е*АСИ ОГНЕПРЪСКАЧКАТА!!!

Ретро

Действието на играта се развива в паралелна вселена, заседнала някъде в 60-те години на миналия век. Всичко е анимирано в 3D, имитиращо анимационния стил на комикса и резултатът е повече от вдъхновяващ. Атаките и движенията на персонажите, милиардите дребни детайлчета в заобикалящата ви среда - Precipice of Darkness е създадена с много, ама наистина много желание. Показателен е фактът, че няма да срещнете две еднакви къщички, разхождайки се из необятните квартали на Нова Аркадия.
А, какво, пропуснал съм озвучението? За звука, е-ех звука... всъщност него почти го няма. Присъства най-вече под формата на различни саунд ефекти. И доколкото компетентността ми ми позволява да преценя, е достатъчно реалистичен. Стига да приемем хипотетичната ситуация, че вече съм чувал звука от робот, далечен братовчед на R2-D2, който клецка портокал. Мда-а-ам, айде пак червена точка за текста с номерче в нея. Между другото, фоновите мелодийки са сърцераздирателно лежерни.
P.S. - 10-те часа геймплей, напълно си заслужават. Искам още!

Комиксът първоизточник

Създаден през 1998 година от Jerry Holkins и Mike Krahulik, "Penny Arcade" е един от... най-могъщия..., брилянтна чинийка с наслада, покрита с... абе религия, за всеки поне малко зарибен по уеб комиксите с гийк тематика. Всъщност, започнал като нърд/гийк комикс (радвай се, ако не знаеш значението на тези два термина и не питай...), PA в момента не се притеснява да се шегува с абсолютно всичко от света на гейминга. Ако за обикновения читател не винаги е ясно точно какво е смешното в даден шийт, то всеки, докоснал се поне веднъж през живота си до игра, би изпаднал в истеричен кикот. Всеки понеделник, сряда и петък новите броеве се поставят онлайн. Покрай тях са се пръкнали колекционерски карти (като Magic The Gathering) настолна игра, няколко автономни комикса с герои, родени на "страниците" на оригиналния и вече една истинска, пълнокръвна компютърна игра. Пътьом на няколко пъти Penny Arcade са били съдени за прекалено големите гаври, които си правят, но нито веднъж не са били осъждани. Как да не ги обича човек?!

P.S. - Ще ги намериш на www.penny-arcade.com

+
- Размазващо чувство за хумор
- Лек и зарибяващ геймплей
- Пребиваш мимове!!!

графика
звук
геймплей

6.0

−
- Прекалено е кратка-а-а, бухуху-у-у :*(
- Блок частта изисква усъвършенстване
- Убийствена повтаряемост на места

Ако още не си се записал за БЕТА тестър на първия български онлайн рейсинг симулатор, ела на WWW.RACING.BG

Жанр: **Фантастичен куест**
Издател: **BrainGame**
www.perry-rhodan-game.de
Изисквания: **P 1.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

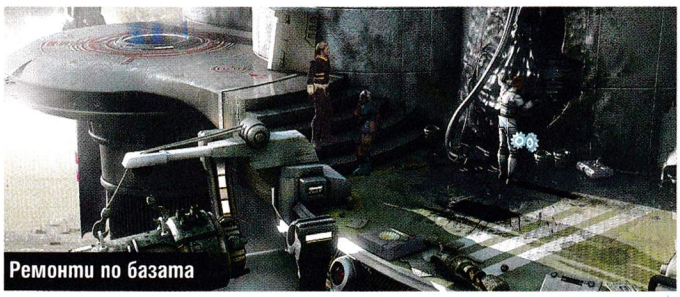
Орлин Широв

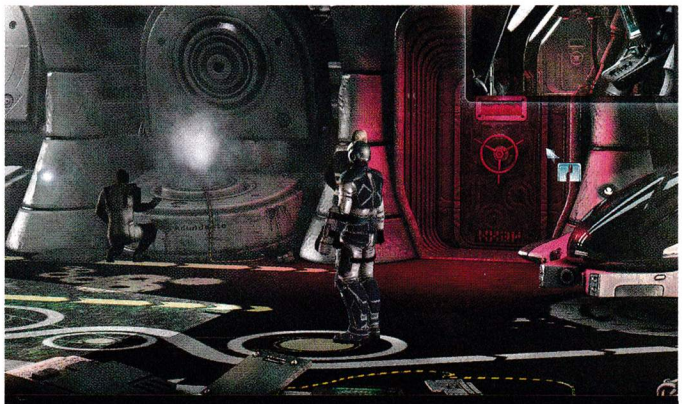
Култов немски комикс, превърнат в игра!

Perry Rhodan: The Myth of Illochim

Perry и неговото дигитално копие

Разруха!


Ремонти по базата


Защо никой не ме пуска да си тръгна

От тук се отварят всички врати

Започвайки да пиша ревю за комическа приключенска игра, няма как да не се върна назад във времето, когато Space Quest беше безспорният лидер на това бойно поле. Роджър Уилко и неговите галактически пътешествия осмисляха ежедневието ми не един и два пъти, а най-приятно ми беше, че тъкмо изигравах някоя част и малко след това се появяваше нова.
Сега, 13 години след последната 6-та част на серията, вече няма игри от подобен род. Жанрът на приключенските космически куестове някак поизбледня и вече никой дори не се сеща да зарадва геймърите, жадни за галактически авантюри, с нещо ново по темата. Именно в този момент една група креативни германци решават да сложат нещата в ред с куеста Perry Rhodan. Той е базиран на култова немска комикс поредица, която излиза от 1961 година насам. Аз лично никога не бях чувал за

смелия астронавт Пери Родан

(може би ангажиран с приключенията на чистача Роджър Уилко), но това не е причина да не оценя подобаващо творението на германците.
Оказва се, че тази поредица е добила култов статус в родината на Гьоте и братвурста, като до момента има издадени над 2400 книжки! Всичко това означава, че към играта, създадена от студиото Deep Silver, са насочени много големи очаквания и със сигурност ще се продаде добре - ако не другаде, то поне в Германия.
Всичко започва през 1364 г. от нова галактическа ера (за повече пояснения какво е това, погледнете карето "История"), когато Пери Родан, тогава регент на Тераните, отива на посещение на Земята. В момента, в който той пристига в базата си, тя бива нападната от неизвестни зложелатели, а любимата му Мондра Дайъмънт изчезва безследно. Точно в този момент вие влизате под кожата на Пери и трябва да разплетете конците, които започват да се заплитат яростно и със страшна сила.
Много добро впечатление прави, че авторите са наблъскали играта с информация за света и историята му. Навсякъде около вас можете да намерите

разкази за миналите героизми на Пери, за това кое как е станало и какво точно се е случило през последните около 3000 години от 1971 г. насам. Оказва се, че много неща са коренно различни -

повечето хора са безсмъртни

а вселената е изучена почти до най-дребния детайл. Човешката цивилизация е влязла в контакт с множество други форми на живот и нещата с две думи изглеждат адски интересни. Оказва се и че еволюционната теория, малко или много вече не е актуална, а най-атрактивен за изследователите е митът за Илохим.
Той твърди, че на нашата планета са живели могъщи създания, които се криели дълбоко под водата. Те са били пратеници на друга цивилизация и след дълги години изгнание решили да се покажат на повърхността. Така се появяват Тераните (хората), които обаче бързо забравят за миналото си. Могъщите извънземни пък се скриват отново в недрата на океаните или просто изчезват в други галактики. Така, все още необяснените обстоятелства около тази теория, ще се превърнат и в много основен момент във фабулата на играта.

Геймплеят

Пери Родан е изцяло поинт енд клик приключение (покажи и цъкни). Всеки обект, който можете да манипулирате, ще променя формата на курсора ви и така ще знаете, че с него може да се прави нещо. Малко неприятен е моментът, в който Пери понякога ви казва: "Все още не съм огледал всичко в тази стая" и така разбирате, че има още обекти, които не сте открили. Това е и една от основните причини за адската линейност, на която е подчинена цялата игра. За съжаление, линейните куестове вече не дават онази трътка, която предизвикваха преди. За да може една игра от този жанр да получи добра оценка, тя със сигурност не трябва да бъде нито линейна, нито да е тренировка за pixel hunting (лов на пиксели). А Пери Родан страда и от двата порока.
Иначе в графично отношение геймката прави много добро впечатление с динамичното си осветление, антиалайзинга, сенките и т.н. Целият фон е предварително рендериран, а персонажите се генерират в реално време и светлините и отблясъците по тях са много добри. Това обаче може да е проблем за собствениците на по-стари машини, защото въпреки че геймплеят на Пери Родан не е по-различен от този на някое заглавие от преди 10-20 години, системните изисквания, за да постигнете добър външен вид, са доста високи.
По отношение на аудиото играта остава без забележки - всички персонажи са озвучени, а диалозите са направени реалистично и създават усещане за изкуственост.
Според мен, направата на един свят, отдалечен на 3000 години от нашето съвремие, е едно голямо предизвикателство. По тази линия авторите на Пери Родан все пак имат какво още да научат, защото на моменти уж напредналите човеци се държат като хора от наши дни. А повярвайте ми, безсмъртие в продължение на 3000 години би променило и най-коравия консервативен тип, а достъпът до технологиите, които ще видите в играта, биха изменили общуването, начина на мислене и много други аспекти от човешкото поведение, които можем да видим в геймката.
Като цяло Пери Родан е добра приключенска игра, която препоръчвам от сърце на всички фенове на този жанр. Въпреки линейността си, на моменти нелогичните куестове и пиксел хънтинга тя би била предизвикателство за любителите на научната фантастика.

Комиксът

Бидейки голям фен на комиксите, малко ми е трудно да си призная, че никога не бях чувал за Пери Родан. Оказва се, че освен главен герой в едноименната игра нашият човек е и главно действащо лице в немска комикс серия, излизаща от 1961 година! Това означава, че вече повече от 47 години малки и големи шваби са расли с историите за смелия космонавт.
Към август 2007 серията има издадени над 2400 (!) книжки, като екипът, който ги подготвя, почти всеки път е различен. Серията е добила популярност през 70-те години на миналия век, когато под прикритието на космическите сюжети в далечното бъдеще, авторите са засягали актуални теми от Студената война и други подобни политически интриги. Точно в този момент се появяват и първите преводи на комикса на английски. Въпреки многото издадени броеве обаче Пери Родан не успява да добие голяма популярност извън Германия.

Историята

Макар фабулата на Пери Родан да е много заплетена и адски детайлна, ще се опитам да преразкажа набързо основните моменти от историята й. Всичко започва през 1971 година, когато американците изпращат на Луната първия космически апарат, управляван от човек. Водач на екипа е астронавтът Пери Родан, който, заедно със съекипниците си, намира на нашия спътник космически кораб на друга раса.
След като връщат на Земята намерените останки, изследователите с много бързи темпове започват да разплитат коя от коя по-интересни научни мистерии. Така, съвсем скоро те откриват как да превръщат хората в безсмъртни създания. И все пак само малцина получават това право първоначално. Разбира се, нашият човек Пери Родан е един от тях. Така започват неговите пътешествия из далечни галактики, срещи с други раси и т.н.
Действието на играта обаче ни пренася в 1346-нова галактическа ера. Това странно летоброене е следствие на множеството промени, които са настъпили в социалния строй на хората през вековете. През 3588 година, след предложение на Пери Родан, летоброенето започва от начало и за стартова точка на новата галактическа ера се смята годината 3588.

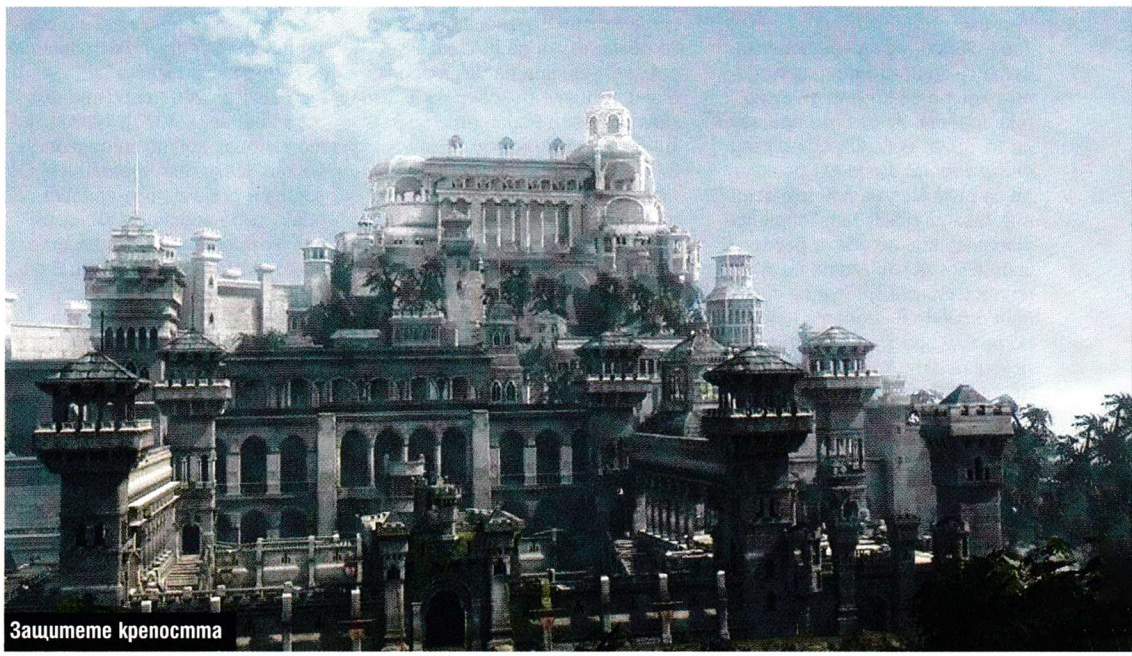
Жанр: **Екшън/ Приключение**
Издател: **Disney**
http://disney.go.com/
Изисквания: **P IV 1.5 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, X360, DS, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Лили Стоилова

Неангажиращо лятно меле в кралския двор

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Появи се поредното попълнение в изстрадалия movie-game жанр, който най-често отнася неконструктивна критика и хихикане, защото нещата по-често са претупани, а не изпипани. Този път става дума за света на Narnia, който вероятно сте чували. Базира се на поредица от седем книги, писани в периода 1949 - 1954 г. Играта е направена по най-новия филм от Narnia-серията - Prince Caspian и тъй като излиза на пазара преди премиерата на филма по кината в България, се опасявах, че може би ще ми spoil-не историята и ще ми ограби от удоволствието от самия филм. Но не! :D


Защитете крепостта

Няма такъв филм

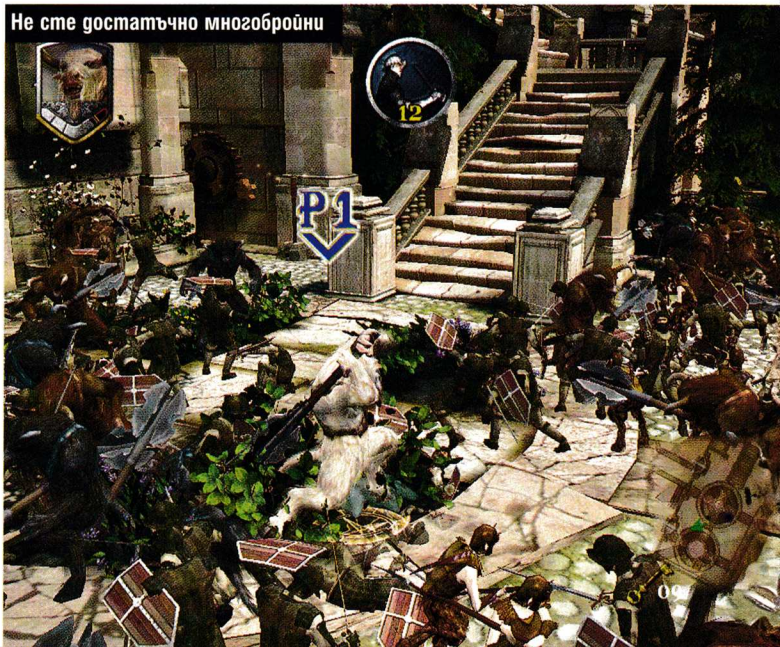
Играта представя една тотална липса на разбираемо story. Миш-машът от анимирани cut-сцени и movie-клипове, взети директно от филма, така и не може да даде ясна представа какво се случва, особено в началото. Накратко, разбирате със сигурност само, че се биете на страната на принц Caspian, който, ако сте пропуснали заглавието на играта или цялата шумотевица около поредицата, ще припознаете като "доброто момче" по многобройните зализани лимбички и героичен вид на тийн-идол. Та, биете се на негова страна, за да може да победи злия крал Miraz, който охотно се е настанил на трона му. На мен май това ми е достатъчно.:-) Още подробности - в самия филм. Все пак за

екшън (и още нещо)

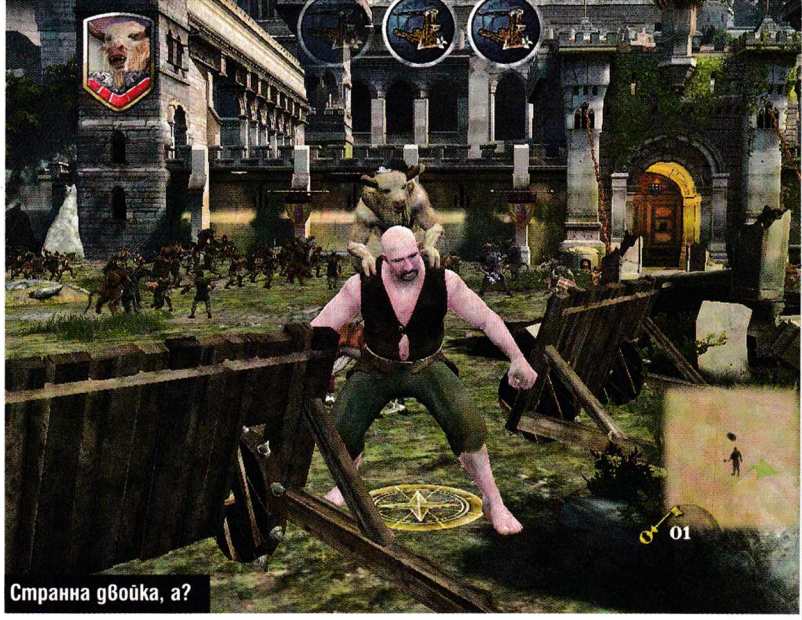
говорехме... май.
Мисиите не са много. Не са и особено времеотнемащи. Не са и с праволинеен геймплей. Това, което е ясно, е, че са лесни. :-) И това не е минус. Поредицата като цяло се съсредоточава върху по-младата публика и целевата група на играта са 15-годишните играчи. Приключението все пак предлага достатъчно сериозен геймплей, за да не обижда интелекта им, но и да не ги затрудни. За мен The Chronicles of Narnia: Prince Caspian беше много приятна и отпускаща. Единственият минус относно нивото на трудност е, че то се запазва приблизително еднакво през цялото време, а според мен с прогреса на играта и то трябваше да претърпи някакво развитие.
Но, както и да е. Въпреки че няма някакви особено новаторски попадения, заглавието е много приятно. Можете да играете с 20 герои, които се сменят през различните мисии. По време на повечето нива имате различна по брой дружинка и можете да сменяте управлението от един герой на друг и в хода на самата мисия. Именно това е най- готиното попадение в заглавието. Например, ако трябва да минете през малък процеп, използвате джуджето и отваряте входа за всички останали.
Всеки от героите има опция за две атаки и някакво

характерно умение

Джуджето например има кука, с която може да изкачва и стени, като оставя приспособлението и за другите герои, които могат да го използват след него. Минотаврът е най-силният в


Не сте достатъчно многобройни

Героичен галоп на безопасно разстояние от мелето


Странна двойка, а?

битка и може да използва някои специални оръжия. Русокосата ни кентавърка пък развива най-висока скорост и особено якото е, че може да повали противник не само с меча си, но и като просто го стъпче, догонвайки го. Има герои, които например използват стрели и т.н. Нататък в приключението се превъплъщавате дори в мишка. Освен превключването между самите герои, имате и опция да включите втори играч на същата машина. Малко е куцо, че когато стигне до края на екрана, просто го спира невидима стена и практически трябва да се движите като залепени един за друг. Можеше да се помисли за split screen, но така или иначе опцията е готина.

Много ми хареса и друго нещо в замисъла на приключението. Освен героите, които управлявате директно, можете да комбинирате силите си и с други същества от света на Нарния. Например в началото на играта чрез минотавъра можете да се качите на гърба на великан (наистина е странна гледка и, бога ми, така и не разбирам защо именно минотавърът е привилегирован да язди всичко, де що мърда). Малко по-късно пак минотавърът може да се съюзи с Грифон и т.н.

Играта предлага много битки, като най-често това са истински масовки, където вие просто се развъртате и показвате кой е шефът. Съществуват и задачи, които ви ограничават във времето и един кръг, подобен на часовник, (предполагам) отмерва оставащите секунди.

Истинското разнообразие обаче идва от пъзелите, които най-често са от типа „дръпни тази ръчка" или „използвай този предмет там", но, както казах, предлагат и смяна на героите, за да се опитате да прогресирате напред. Тук трябва да спомена, че малко кофти е замислен начинът за отваряне на ковчежета, дърпане на ръчки и т.н. Става дума за някаква безсмислена поредица от бързи кликания с мишка. В даден момент става леко дразнещо.

Честно казано, не ми харесва и фактът, че отново има checkpoints, но това в днешно време е по-скоро нормалното положение, а не характерна особеност. А и в случая играта не е сложна и няма голямо значение – няма често да ви се налага да load-вате, освен при restart.

Гледам и не вярвам на ушите си

Местата, които посещавате, включват замъци, развалини, пещери, гори. Общо взето стандартните фентъзи локации. В случая трябва да вметна, че те са много красиво пресъздадени. Ако машината ви го позволява, играта наистина радва във визуален аспект. Срам и позор обаче за създателите е, че тази красота е показана по един от най-левашките начини. Камерата ви постоянно се забива не където трябва и най-много си пада да показва героите ви в лице, като ви държи в пълно неведение кой и откъде ги напада, както и накъде трябва да се движите. Тук положението го спасява малката и безценна карта в долния ляв ъгъл, на която виждате накъде трябва да щъкате.

Музиката е приятна

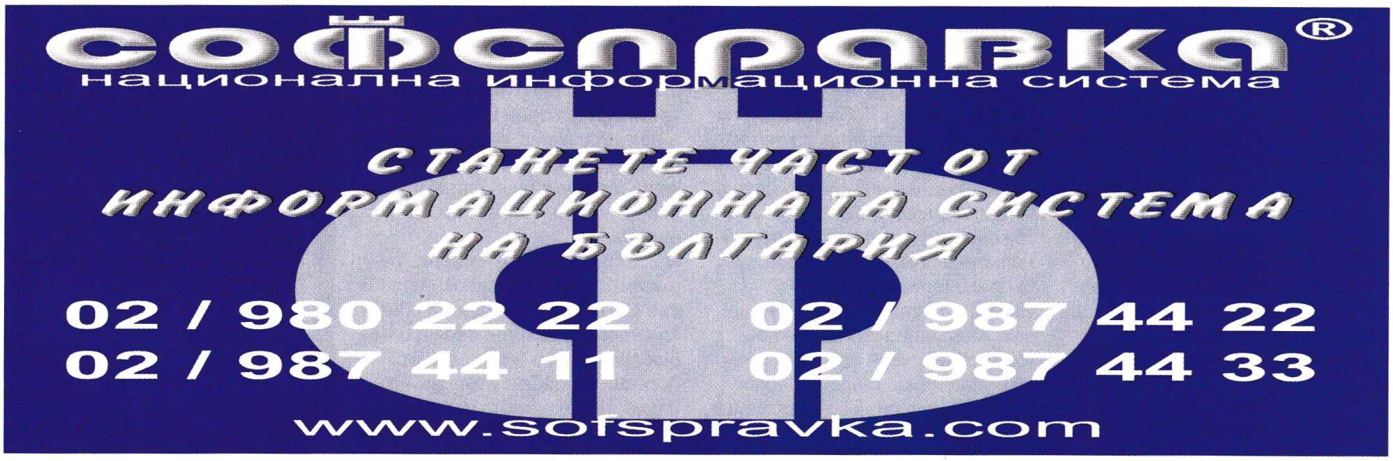
но по-скоро не се набива на уши. Въпреки многото несъвършенства, аз съм по-скоро „за" отколкото „против" разцъкването на заглавието. Има нещо отпускащо и неангажиращо в лекотата, с която прогресирате, всичко е красиво и приказно, а и какво е да пукнеш няколко тикви така между другото в лятната жега. Истинска забава :-) Така че, ако все още не се препичате някъде на плажа, това може да е именно играта за вас в момента - лесна и красива. Звучи точно като за лятото ;-)).

+
- Познатите и (обичани?) герои от света на Нарния
- Разнообразни персонажи и управлението им в екип

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Мно-о-ого куца камера
- Зле разказано стори
- Сравнително еднообразна
- Лесна



Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**FireFly Studios**
	Gamecock
	www.crusaderextreme.com
Изисквания:	**P III 500 MHz, 128 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Орлин Широв

Освежена "екстремна версия" на Stronghold, предназначена предимно за истински фенове!

Stronghold Crusader Extreme

Ако никога не сте чували за Stronghold, само с няколко думи ще ви разкажа за нея: това е класически симулатор на замък (звучи идиотско, но е точно това), който води началото си от далечната 1993 година. Играта е любима на милиони фенове по света и поради тази причина, тя има много продължения, допълнения и екстри. Най-необяснимо за мен е, че настоящото допълнение, наречено Stronghold Crusader Extreme, е подобрена версия на играта Stronghold Crusader от 2002, а не на някое друго продължение от по-късни години. Stronghold Crusader Extreme е изненадващ ход от страна на авторите, защото реално той не добавя почти нищо ново освен нови кампании, малко нови карти и различен баланс на геймплея.

Екстремно меле!

Extreme - екстремно трудна

С две думи ще спомена за незнаещите, че в Stronghold трябва да укрепвате вашето население зад дебели крепостни зидове или да нападате замъците на други играчи. В играта има икономически елемент, защото ви се налага да добивате ресурси, като храна, дърво, камък и други, да ги обработвате и да произвеждате различни военни единици. В това отношение предишните версии на играта бяха почти изрядни, като създаваха перфектен баланс в геймплея. Каквито и да са причините на авторите да сложат думата Extreme зад заглавието на тази версия обаче, тяхната геймка е безумно трудна. В повечето мисии няма да имате време дори да построите 2-3 сгради, защото ще бъдете ръшнати от противника съвсем малко след старта. Гадовете не спират да бълват юнити, като в тази версия таванът на броя войници на терена е вдигнат до 10 000!

За сметка на супер бързо нападащите ви противници, този път лордът (или Вие, шефът на замъка) има

свръхсили

Те позволяват да изсипете дъжд от камъни върху главата на противниковата армия, можете и да ги залеете със стрели или да извикате подкрепление около тях, да лекувате армиите си и т.н. Това става с помощта на енергията, която нашият герой събира с времето и на определени нива може да пуска дадени магии. При всички положения те помагат за удържането на наплива от гадове, но въпреки това в Stronghold Crusader Extreme всеки път ще сте на ръба на отнасянето. Мрежовата игра не е променена в сравнение с предишните версии, като отново просто ще трябва да изберете картата, на която ще се мелите и да се впуснете в клането.

За разлика от предшествениците си Stronghold Crusader Extreme е продължение, предвидено само за вманиачените фенове на поредицата. Вземайки предвид факта, че това е добавка за геймка от 2002 г. (въпреки че при инсталация на Stronghold Crusader Extreme ще получите и оригинала), аз се питам: кой ли нов играч ще се опита да поиграе Extreme? Дори и да има такива, тяхната фрустрация е сигурна, защото геймката ще помете екстремно всеки, който не знае как да процедира.

И все пак смятам, че всеки сериозен фен на Stronghold трябва със сигурност да опита новите "суперсили", новите карти и новия подход към геймплея. Те просто придават друг дух на иначе добре познатата ни стара класика.

3DZONE®

ВРЕМЕ Е ЗА ИСТИНСКИТЕ МАТУРИ

Жанр: **Екшън**
Издател: **Capcom**
lostplanet-thegame.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Хладно ревю за хладнокръвно обирджийска игра

Lost Planet: Extreme Conditions Colonies Edition

Като работещ човек, аз малко или много съм се научил да ценя парите си. Не бих казал, че ги обичам, но изпитвам известна привързаност към тях. Именно по тази причина никак не обичам, когато се опитват да ми ги измъкнат с номера. А играта с необичайно дългото име Lost Planet: Extreme Conditions Colonies Edition се опитва да направи точно това.

Какво получаваме за парите си?

Краткият отговор е: нищо. Дългият отговор е: не достатъчно. Просто това си е старият Lost Planet с добавени няколко дреболии тук-там. Проблемът е, че вместо да ги пуснат като безплатен addon, както си му е редът, от Capcom се опитват да ни издоят с още 29.99 зелени гущерчета.
Да видим какво предлага Колониалното издание. Самостоятелната кампания си е останала напълно непроменена, ако не броим възможността да играете и от първо лице. Йеей. Ако сте забравили, в нея ставаше въпрос за войната между хората и насекомите Акрид на заледената планета E.D.N III. По принцип на нея не могат да живеят хора, защото е твърде студено, но в телата на буболечките се съдържа специална термална енергия, която помага на крехките човешки тела да преодолеят температурния шок. Разбира се, Акридите не са особено въодушевени от идеята разни двукраки да им бърникат из телата, което създава известни идеологически различия.
Все пак са добавени няколко нови режима за солова игра, с които да оправдаете финансовата инвестиция в Colonies Ed. В един от тях минавате оригиналните нива с цел събиране на най-много точки, във втория минавате оригиналните нива за максимално кратко време, а в третия не минавате оригиналните нива, а само поредица от босове. Ако това ви се вижда достатъчно, значи ще харесате играта. Оригиналната Lost Planet беше доста добра, ако ще и малко тежичка заради кофти портване от Xbox. Но не виждам какво ви пречи да вземете старата джитка, да си намерите един хронометър и да играете за време, без да давате допълнително пари...
Неприятно е и това, че продължението е несъвместимо с оригинала, което значи, че няма да можете да ползвате старите си запазени игри. Но както и да е, набутали сте се да си вземете една игра два пъти, най-добре си я изиграйте цялата.

На мултиплейър фронта

Към играта са добавени още няколко карти и модели за бой в мрежа, както и десет нови оръжия. И тук имаме различни режими на игра, от които най-интересен ми се вижда Akrid Hunter. В него някои от играчите влизат в черупките на Акридите и започват да избиват различните хомосапиенси, изпречили се на пътя им. Несъвместимостта обаче хвърля сянка и в тази област – притежателите на Colonies Edition не могат да играят срещу тези, които ползват оригинала. Това довежда до неприятно разделение на феновете на две части. От друга страна обаче, притежателите на PC версията могат да се изправят срещу своите Xbox 360 събратя. Тук обаче отново има уловка, в която са замесени дългите пипала на алчността – това изисква Gold Windows Live account, който се плаща. Това означава, че ако не кихнете допълнително $$$ и на компанията на чичо Бил Гейтс, на практика изобщо не можете да биете в мрежа, защото желаещи да играят онлайн единствено с PC-та просто няма. А ако се махне мултиплейър частта, Colonies Edition се превръща просто в един адски скъп DVD диск и нищо повече.
Не виждам съществена причина да се сдобиете с копие от това разширение. Ако ви се играе Lost Planet – играйте оригинала, съществена разлика няма да намерите.

Безплатна доставка!
OZONE
Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника
За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:
www.ozone.bg
Телефони: 0884/900004, 02/8686832

Пламен Димитров

28 месеца след Crysis

UT2D [Unreal Tournament 3]

http://gearsforums.epicgames.com/showthread.php?t=614678
Статус: Готов

Тук смятах да напиша "помните ли онези стари игрални автомати с размерите на хладилник, две ръчки и само една игра?", но реших, че не е необходимо. Дори да не ги помните, модърите работят усилено, за да поддържат спомена за безвъзвратно загубените левчета за жетони вечно ярък и жив.
Идеята на UT2D е да постави играча на двуизмерна плоскост, позволявайки му да се движи само наляво и надясно. По този начин на модификацията се придава приятен ретро-вид и едновременно с това се прави гарга-ра с графиката на UT3, която си остава с неизползван потенциал. Имате на разположение десет оръжия и четири карти, където да се докажете като 2D master. Освен това, модификацията е портната и за PS3, така че ако имате черния монолит, използван още и за конзола, можете да пробвате и там.

Age of Chivalry [Half-Life 2]

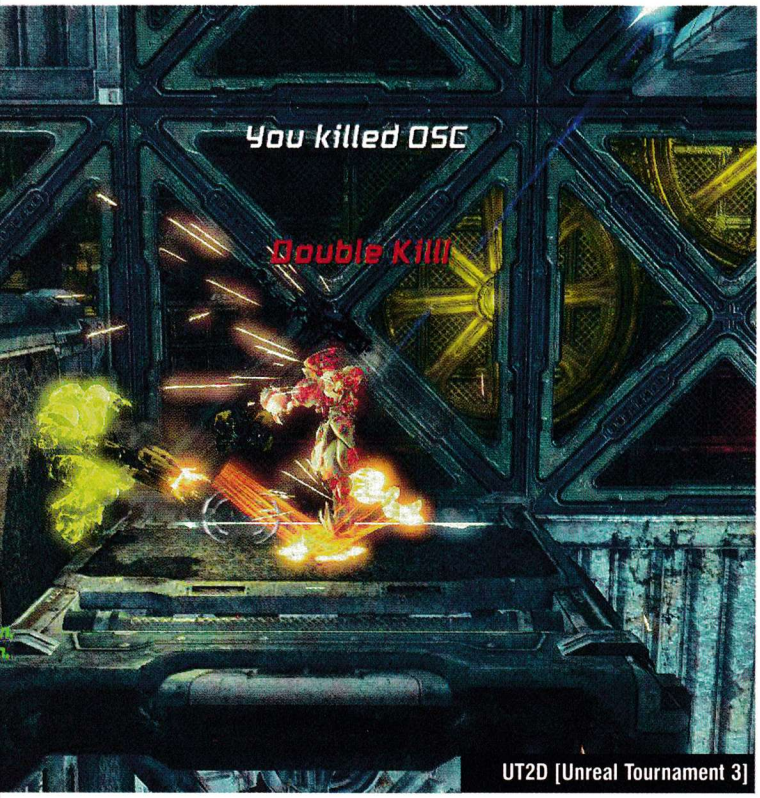
http://www.age-of-chivalry.com/
Статус: Готов

Не знам как този мод се е изплъзнал от зоркото ми ревюиращо око, но веднага ще поправим тази грешка. Дами и господа, пред вас е един от най-успешните модове в последно време. Според авторите той привлича повече играчи в сървърите си, отколкото имат комерсиални игри като Dark Messiah of Might and Magic (те пък намерили с кой да се сравняват...).
Освен това, пак според тях, са получили отлични отзиви от... цели две медии! Няма проблеми, сега ще добавим трета към бройката, защото те получават личния ми печат за одобрение.
Age of Chivalry е получила вече своята версия 1.1, което е добър знак за качество.
Идеята ѝ е да пресъздаде поепичните страни на Средновековието, като рицарските двубои, изпускайки по-неприятните такива, като горенето на клада и липсата на свестни тоалетни.
Играчите имат възможност да обсаждат крепости, да нападат градове и да се маризят на открито в поредица от навързани карти. Спечелилият в едната битка отбор напредва леко в територията на другия и така, докато едната страна не превземе замъка на противника си. Изглежда забавно и действително е – пробвайте го.

Hypersonic Source Raceway [Half-Life 2]

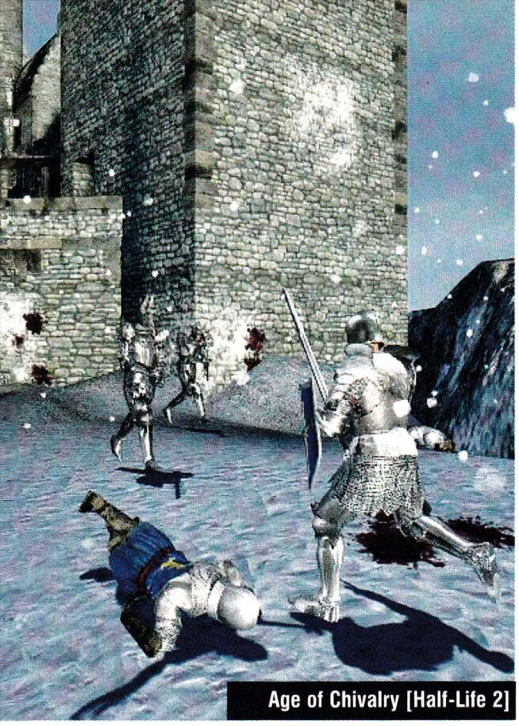
http://www.hsrmod.com/
Статус: Бета

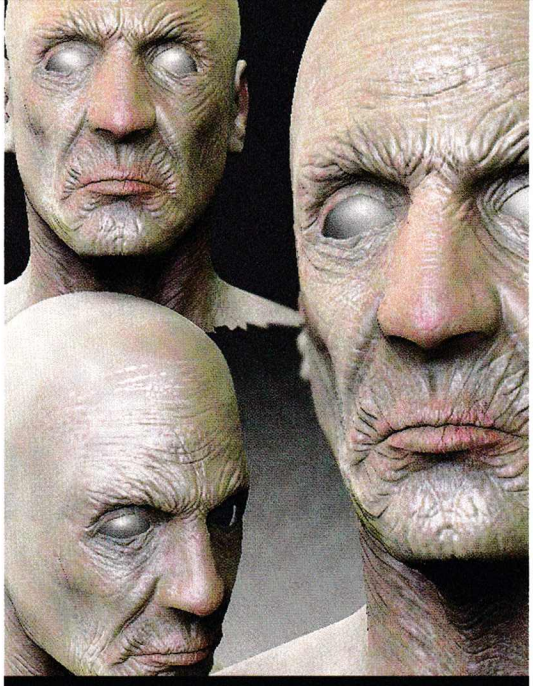
Поредното доказателство, ако изобщо ни трябваше такова, че с енджина на HL2 може да се направи много повече, отколкото поредния Counter Strike.
Тук целта е повече от очевидна – да шофирате с възможно най-



UT2D [Unreal Tournament 3]

Hypersonic Source Raceway [Half-Life 2]


Age of Chivalry [Half-Life 2]


28 Months Later [Crysis]

Black Hawk Down [World in Conflict]

висока скорост. Което е супер интересно като технология в случая, защото всичко е базирано на единственото управляемо превозно средство в играта – бъгито.
Авторите на HSR са успели да го надградят с такива неща като: сменящи се скорости, нитро, разбира се нови модели за автомобилите и така нататък. Интересното е, че според модърите всеки обект в Source енджина има лимит от 180 километра в час, но те са успели да го премахнат и сега колите ще могат да се движат с до 450 км/ч!
Теоретично, разбира се.
Возилата все още се държат малко странно на пътя, а ъпгрейди за тях ще видим чак в следващите версии на модификацията, но определено си заслужава да я държим под око.

28 Months Later [Crysis]

http://www.28-months-later.com/
Статус: Незавършен

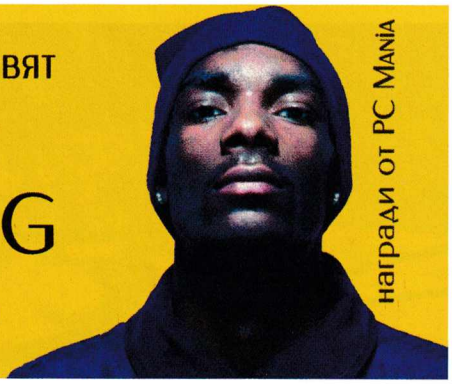
Лично за мен, двата филма с цифрата "28" бяха разочарование. Да не говорим за нескончаем парад на човешката глупост. Цяла армия тежковъоръжени войници не може да спре едно дете да излезе от охраняваната зона? След това пращат същото това дете, носител на шибаната инфекция, във все още незаразената част на Европа? Сериозно?
Ето защо не бях особено въодушевен, че подобна (пак казвам – по мое мнение) боза ще бъде пресъздадена и на компютърния екран. След като дори продуцентите на филмите не се престрашиха да го направят, а те обикновено са крайно ентусиазирани в тази насока, това не би могло да е добър знак, нали?
Все пак проектът е обещаващ. Това ще е основно мултиплейър екшън с до 32 човека. В основния игрови режим, наречен "зараза", един играч влиза в ролята на зомби. Неговата цел е да ухапе и зарази всички противници преди края на рунда. Ухапаните също се зомбират след кратък период от време, но нормалните хора могат да се опитат да ги убият, преди да са се превърнали в заплаха.
Засега това ми звучи доста небалансирано, но модът е в много ранна алфа и има време да се оправи. Ще има и сингълплейър част, която ще ни бъде предоставяна според учението на Valve – на час по лъжичка, или казано по друг начин – чрез епизоди.

Black Hawk Down [World in Conflict]

http://blackhawkdown.ffrq.com/
Статус: Бета

World in Conflict беше приятна глътка въздух в един жанр, тотално задушен от темата за Втората световна война. Супер детайлна графика, отличен геймплей и модерни бойни машини, които да разцъкаме една срещу друга. Но някой играе ли я в момента? Не знам. Напредничавите идеи при стратегиите трудно хващат корени в България.
Но като изключим моя справедлив гняв към навиците на родните фенове на стратегиите, WiC не е тема на настоящия коментар. В този мод, времето на действието се е изместило с две-три години след края на Студената война.
Войната вече е станала доста жежка, благодарение на факта, че се развива в Сомалия. За тези от вас, които сега си включват телевизора (тоест не са родени в Народна Република и имат само бегъл спомен от деветдесетте), Сомалия е една супер бедна държавица в Африка, която през 1992 г. успя сериозно да затрудни армията на САЩ.
В онези години, когато износът на демокрация беше още нова концепция и американците още се упражняваха, една военна операция в столицата Могадишу довежда до 19 убити, 73 ранени и поне два свалени хеликоптера, ако може да се вярва на филмите и Уикипедия. И около 1000 убити бунтовници, но те не са от "нашите", следователно не се броят.
Black Hawk Down споделя името на филма и книгата по темата и – неизненадващо – тематиката. Руснаците от оригиналната игра са заменени със сомалийци, въоръжени с високо технологични коктейли "Молотов" и разнообразни бракми на четири колела с картечници. Янките не би трябвало да имат прекалено голям проблем с тях, нали? Историята би искала да възрази.

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



Владимир Тодоров

Някои игри не остаряват

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Коя игра може да се нарече класика? Вероятно онази, записана на прашния диск в края на бюрото, която искаш да изиграеш отново и отново. Която имаш желанието да покажеш на приятел или просто да му разкажеш за някой готин момент от нея. Която заслужава да има не едно и две продължения, както и върволица от стотици хиляди верни последователи. Една класическа игра е пълна със запомнящи се герои и не на последно място – не остарява дори след десет, че и повече години. Indiana Jones and the Fate of Atlantis е именно такава – още от самото интерактивно и забавно начало, в което прословутият археолог си проправя път през таваните на колежа Бартнет, пропадайки във всеки един удобен момент. Смея да твърдя, че историята в играта е в пъти по-интересна и оригинална, отколкото тази в последния, четвърти филм на Спилбърг. Действието във Fate of Atlantis се развива през 1939 г., в навечерието на Втората световна война, когато Джоунс се впуска

в търсене на митичния град Атлантида

Легендите разказват, че този мегаполис е потънал под вълните на океана, застигнат от мощен катаклизъм. Естествено – и Третият райх е тръгнал по следите на неговите изгубени тайни с надеждата да открие метала орихалк, който представлява източник на неизчерпаема енергия и който би превърнал армията на фюрера в практически непобедима сила. Така че Инди трябва пръв да достигне до Атлантида и да провали плановете на нацистите така, както само той си знае. Това, което прави Fate of Atlantis наистина класическо приключение е, че в даден момент геймплейят поема по

три коренно различни пътища

в зависимост от вашето решение. В първия, наречен Team Path, ще останете заедно със София – помощничка и възлюбена на Инди – и ще се съсредоточите основно върху разгадаването на пъзели. Във Fist Path ще разчитате по-скоро на юмруците, отколкото на акъла си, докато Wits Path ще представлява истинско предизвикателство със своите загадки, способни да изпотят и най-закоравелите фенове на куестването.
И ако това не ви стига – част от пъзелите в играта могат да бъдат разрешени по няколко различни начина. Така че единствено онези, които преминат и през трите обособени пътя и разплетат всички загадки по всички всевъзможни начини, ще достигнат максималните 1000 IQ (Indy Quotient) точки. Fate of Atlantis използва класическия

SCUMM интерфейс

който сме виждали и в други игри на LucasArts, като Monkey Island 2 например. Въпреки това успява да пресъздаде по един доста задоволителен начин дори и екшън сцените. В определени моменти от своето странстване Индиана ще управлява въздушен балон, ще се превърне в командир на немска подводница и ще се състезава по улиците на Монте Карло. Единственият по-сериозен недостатък са битките, в които можете единствено да замахвате и да блокирате. Те обаче са в пъти по-добре реализирани, отколкото в Indiana Jones and the Last Crusade, а когато искате, може да нанасяте и т.нар. "sucker punch", който ще нокаутира противника ви на момента, но ще вземе от вашите IQ точки.
Така че, ако някога сте мечтали да бъдете археолог, да пътувате до екзотични места и да откривате тайни на древни народи, тогава Fate of Atlantis определено е играта за вас. При това дори няма да ви се наложи да си изцапате ръчичките или да копаете с часове под парещите лъчи на лятното слънце, за да се насладите на това истинско приключение.

WCG
World Cyber Games

Stadt Köln

Дигитални иновации от Samsung

Основният глобален спонсор Samsung Electronics ще участва активно в World Cyber Games 2008 - с изложение на най-новите си технологически постижения. След широкоекранния монитор SyncMaster 2253 BW, представен на Samsung Euro Championship 2008, с нетърпение очакваме техническите спецификации на мониторите за WCG 2008. Освен това ще бъдат демонстрирани и най-новите мобилни телефони, преносими компютри и mp3 плейъри за всички посетители, които желаят да им се насладят.

Симеон Кисьов|БФЕС

Частична промяна

Третият онлайн турнир влиза в нова кожа

Предстои стартирането на третия – последен онлайн турнир от Националните квалификации за WCG 2008, като резултатите от него ще станат известни до края на месец Юли. Основната новост в него ще е предварителното отсяване на „истинските и фалшивите регистрации" – чрез т. нар. предварителен кръг". Целта е в турнира да останат само играчите, които наистина искат да участват и са готови да отделят достатъчно време за състезанието. Това ще стане, като преди стартирането на самите мачове в групите ще бъдат проведени „тестови" срещи. Играчите ще се изправят един срещу друг по двойки, като тези, които не се явят и не изиграят двубоите си, ще бъдат дисквалифицирани от надпреварата.

Правилата също претърпяха леки корекции, като Българската Федерация по Електронен Спорт определя за всяка среща кой ще създава игра. Промяна има и в начина на определяне на картите за дисциплините, в които това е наложително. Първата карта се избира от състезателя, който създава сървър, за да се проведе срещата. Втората карта се избира от другия играч. Ако за да се определи победител, е необходимо изиграване на трета среща, то картата, на която следва да се проведе финалната битка, е предварително определена от БФЕС.

Ало, Ало!

#WCG е новият начин да се свържете с организаторите на WCG 2008 България

Геймърите вече могат да общуват в реално време с организаторите на квалификациите за World Cyber Games 2008 – България. Представител на Българската Федерация по Електронен Спорт ще предоставя информация и помощ и в IRC–Chat системата. Освен това каналът #WCG в мрежата на irc.unibg.org ще бъде използван от състезателите за уговаряне на срещите помежду им и за обсъждане на турнира. Като допълнителни възможности за контакт с федерацията остават форума http://www.worldcyberleague.net/forums и електронната поща: wcg@bfes.bg

Партньори: SAMSUNG PERSY ЕВРОКОМ кабел CANYON

Георги Панайотов

Гид за победители

Command&Conquer: Kane's Wrath

Нови субфракции, единици и нов режим на игра - Kane's Wrath е изпълнен с благини, всяка от които променя доста съществено познатите до момента стратегии и тактики. Целта на гайда е да хвърли повече светлина върху всеки един от новите елементи, както и да разкаже за някои бъгове и експлойти в релийз версията.

Конквистадор

С GDI и NOD се стремете да построите базите си така, че да обхващат колкото се може повече градове - с малко умение след 5 ход ще получавате около 20 000 кредити от тях. Паричният бонус от сититата за Scrin е много малък, но обезлюдявайки градовете ще спрете NOD да изпълнят алтернативното условие за победа (при нормална игра, NOD винаги печели на картата).
Внимавайте, като създавате ударните си групи. Ако в тях не е включено MCV, няма да можете да строите нови единици и сгради по време на самите битки, за това премислете дали ударната ви сила си е самодостатъчна или имате нужда от по-малко войски и база. Също така не е удачно да правите тясно специализирани войски (само от 1 или 2 типа единици) или прекалено разнородни (от всичко по-малко). Единственото изключение са stealth tank взводовете, правени за бъзик и Scrin флотилия от Devastator-и и PAC самолетоносачи.
Можете да ъпгрейднете базата си на три нива, след което се отключва опцията за 1 супер сграда. Задължителен е и ъпгрейдът за електроцентрали и защитни структури (базите на NOD стават невидими след Tier 2 ъпгрейда).
Всеки взвод запазва получения в предишните битки опит, така че има смисъл да се опитате да запазите максимално количество от единиците си здрави. В момента, в който група от 1 Redemeer, 4 Black Hand-а, 4 ракетчици и 5 Purrffier-а достигне елитен статус, можете да сте сигурни, че няма да ви се опре нито една армия или база и победата ви се превръща във въпрос на време.

Субфракциите

Всяка една от трите враждуващи в играта сили получава разширение от по две субфракции, силни в определен тип стратегии, както и разполагащи с уникални единици. Това не е нещо ново за поредицата, тъй като в първия експанжън за Command & Conquer: Generals - Zero Hour, основните страни също бяха разделени на отделни генералски структури. Тъй като оригиналните три раси от Command & Conquer 3 са запазени, броят на страните, които можете да избирате, се вдига от 3 на 9. Основните сили в конфликта са:

Global Defense Initiative

Главните промени при GDI са добавянето на Hammerhead хеликоптерите, Slingshot пво-мата и Zone Shatterer-а. Променени са и Tier нивата за различните ъпгрейди, добавени са и няколко нови. Сега вече можете да ъпгрейдвате електроцентралите след построяването на първата Tier 2 сграда, освен това в нея е добавен и ъпгрейд за картечниците на Hammerhead-а, пехотата, APC-мата и Wolverine-ите (AP Ammo). Ъпгрейдът е задължителен, тъй като драстично подобрява ефективността на единиците. Вече пехотинците не могат да избират конкретната локация, на която да използва умението си Fox Holes. Вместо това те се окопават на мястото, на което се намират в момента на даването на заповедта, но в бункерите им вече могат да приютят още едно подразделение (ракетчици например). В летищата са добавени ъпгрейди, които в зависимост от фракцията повишават издръжливостта на всички летящи единици или увеличават амунициите им. Освен това можете да обградите всяка сграда с енергийно поле, повишаващо издръжливостта ѝ и правейки я недостъпна за инженери, или да повикате орбитална бомбардировка на произволно място от картата. Орбиталният удар нанася съкрушителни щети на скупчена на едно място армия, а ако е комбинирана с EMP снаряд, за да не може врагът да избегне радиуса ви, може да ви донесе лесна и бърза победа. Supersonic Air Strike пък сдъвква всички фърковати юнити (включително и вашите) в определена зона.
Hammerhead хеликоптерите в момента са страшно любими на всички GDI играчи, видели, че противниците им не използват ПВО установки. В тях можете да сложите всяка единица, добавяща към двете въртящи се на хеликоптера картечници и собственото си оръжие. Заради височината на Hammerhead пехотата получава бонус към далекобойността на оръжията си - с други думи - 12 хеликоптера с 6 ракетчици и 6 Zone Trooper-а/12 Zone Raider-а изнасят всичко за норматив.
Slingshot-ът е реверанс към hover технологиите от втората игра - 4 картечници правят на сол леките самолети и с малко усилие сдъвкват големите кораби на Scrin и бомбардировачите на NOD. За да са наистина полезни, трябва да подобрите амунициите им (Tungsten Shells), а ъпгрейдът, въпреки че се прилага и върху защитните ви AA кули, е прекалено скъп.
Shatterer-ът е втората hover машина на GDI (обещават, че в новия пач, заедно с Slingshot-а ще може да прекосява водни площи). Замислен като подвижно Sonic оръдие, той се оказа доста слаб - наистина залп на 6 танка наведнъж може да помели цяла армия, но за целта първо трябва да ги подредите, което отнема време и микроконтрол ресурси, освен това няма гаранция, че ще оживеят дотогава, заради леката си броня.

Steel Talons

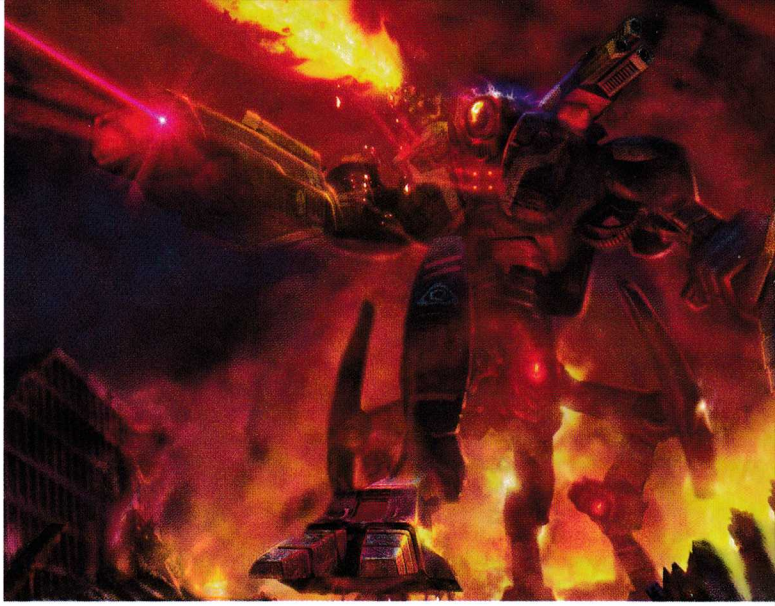
Ветерани от втората война за Тиберия, Steel Talons са експериментално подразделение, специализирано в тестването на най-новите машини на GDI. Фракцията запазва любовта си към ходещите роботи и е единствената, която все още използва подобрени версии на Titan-а и Wolverine-а, познати от Tiberian Sun. Те са и фракцията, направила първите модификации по ходещите канонерки Juggernaut (прекръстени на "Behemoths"), добавяйки им бункер за пехота. Имат специална програма за обучение на инженерите и наблягат силно на railgun технологиите. Titan-ът в релийз версията е по-скъп, и съвсем малко по-добър вариант на Predator танковете. След първия пач, бяха завишени ударната му сила и издръжливостта му, което комбинирано с уменето му да мачка с краката си тежка пехота и леки до средни танкове и машини го прави невероятно лош опонент в началната и средната част на играта. Wolverine-ът е снабден с две картечници, които помилат пехотата и е невероятно ефективен; дори срещу тежки гадове. APC-то на Steel Talons няма картечница, но може да поправя по една единица или сграда в ограничен радиус. Заедно с харвестърите и Behemot-ите има допълнителен слот за пехота.
Кашимерията е най-слабата част на Steel Talons. Въпреки че това е фракцията с най-много възможности за комбинация на пехотинци с машини, те разполагат само с базисните войници от казармите - стрелци, ракетчици и гренадири. За сметка на това инженерите им са с подобрена броня и носят патлак, който освен за трепане на други инженери, не е особено полезен.
Steel Talons нямат Sonic технология, но за сметка на това Mammoth и Titan танковете, Guardian оръдията и Rig-а се възползват от Railgun ъпгрейда. Танковете имат и допълнително умение, което активира EMP защитна броня около тях за кратко време, спасявайки ги от EMP удар или специалните умения на NOD бъгитата и киборзите. Комбинирано с Railgun Accelerators (33% по-бърза стрелба за railgun оръдията, за сметка на damage over time ефект) Steel Talons разполагат с най-бруталната наземна ударна сила в цялата игра.

ZOCOM

"Zone Operations Command" или ZOCOM са елитно подразделение, създадено след третата тиберийна война. Те отхвърлят railgun технологията за сметка на подобрени sonic оръжия и пехотинци. Те са единствената GDI фракция, предлагаща ъпгрейд, вдигащ драстично броните на пехотата и даващ ѝ имунитет срещу тиберийната радиация. Вместо картечница, харвестърите им са снабдени с ракети, а Orca изстребителите - със sonic гранати. Уникалната единица на Zocom е Zone Raider - тежка пехота, подобна на Zone Trooper-а, с опцията за кратки скокове по картата и детекция на невидими юнити. За разлика от Trooper-а Raider-ът има sonic гранати, нанасящи по-малко директни щети и с доста по-ниска точност, но с много голям радиус на действие. Освен това мацките (Да, raider-ите са жени) имат ракетни установки на гърба, даващи им доста добра защита срещу въздушни атаки. Натъпкването им в Hammerhead хеликоптери ги превръща в машини за масови унищожения и любима тактика на GDI екстремистите. Shatterer-ът на ZOCOM има умението да изстреля подсилен заряд, с цената на 7 секундна нефункционалност. 6 изстрела са достатъчни за Con Yard.
Играейки със ZOCOM, трябва да се примирите с липсата на артилерия (Juggernaut) и rail технологии. Освен това, Zone Raider-ките в MARV са по-неефективни от Zone Trooper. Но пък ще получите най-силната пехота в играта, заедно с едни от най-издръжливите летящи единици, които, подкрепени от леки и тежки машини по земя, се превръщат в сила, вършееща всичко по пътя си. За това и ZOCOM е най-играната фракция в момента на оригиналните сървъри.

Brotherhood of Nod

Братството получава две нови единици (3 с Redeemer-а), които компенсират слабите му до момента страни. Specter е мощна артилерия, изстрелваща мини атомни бомбички на огромно разстояние. Подобно на снайперистите на GDI, Shadow Team единиците могат да указват целта за бомбар-



дировка на произволно място на картата. Това умение в момента е прекалено силно, защото гадовете не само, че са невидими, но и могат да летят, придвижвайки се страшно бързо през всякакъв терен. За да е картинката пълна Specter-ът е невидим. Reckoner-ът е подвижен бункер с два слота за пехота. Можете необратимо да го обърнете от машина в защитна сграда, като в този случай бронята му скача драстично и се появява още един слот за пехота.
Защитата на NOD е подсилена и с ъпгрейда на защитните кули (Quad Turrets), добавящ четвърта върху централната част на съоръжението и глобалната сила Laser Fencing, обграждаща с лазерна стена произволна сграда, правейки я имунна за инженери. Нов и задължителен ъпгрейд е Tiberium Core Missiles - увеличават в пъти щетите, нанасяни от ракетите на пехотинците, байковете, стелт танковете и кулите. С Disruption Pods всеки бомбардировач може срещу малка сума, да направи част от машините ви невидими за около 2 минути. Redemption е умението, което превръща взвод пехотинци в киборзи, а с Tiberium Vein Detonation можете да гръмнете цяло тиберийно поле, унищожавайки всички сгради и единици на и около него (с едно движение заличавате основния или вторичния източник на финанси на противника си).
Voice of Kane пък е дефанзивна структура, излъчваща "аура" около войските ви, повишавайки скоростта им на стрелба с 33%.

Black Hand

Черната Ръка на NOD е най-фанатизираното ядро на организацията. Истински религиозни маниаци, те отхвърлят стелт технологиите, в името на пречистващите пламъци. Това е единствената фракция, която може да има две командос единици по едно и също време и то с елитен статус още от мига, в който напуснат казармата. С малко повече микроменджмънт те могат да изнесат цяла армия пехотинци или половината база на врага ви преди да се е усетил какво се случва. Поради липсата на стелт технологии, Black Hand нямат стелт танкове за това за основна АА защита използват Mantis-а - бърза самоходна ракетна кула, артилерията им също не е невидима. Освен стелт, black hand не могат да строят летища и летящи юнити, както и да използват умението Call for transport. Стандартният ъпгрейд за пехотата с Confessor Cabal е заменен с Black Hand огнеметчик, а всички огнени оръжия могат да се възползват от задължителния Purifying Flames ъпгрейд, качващ щетите на напалмовите горелки в пъти над нормалното. Вместо Avatar mech-ове, Black Hand използват Purifier - ранна версия на големите NOD роботи, с лазер и огнемет на рамото в момента на производство. За разлика от Avatar-а обаче, Purifier-ът не може да се ъпгрейдва с части от други машини, но за сметка на това около себе си има аура, надъхваща единиците около него. Със същото умение разполагат и Confessor Cabal-ите, заместващи стандартната пехота. Играете ли срещу Black Hand, си пригответе добра въздушна подкрепа и избягвайте близките сражения, както и слагането на пехота в сгради, защото там те са богове. 4 Flame танка буквално изяждат взвод леки машини, за секунди, а силните им пехотинци могат да бъдат спрени единствено от елитните подразделения на другите фракции.

Marked of Kane

В момента Marked of Kane е най-небалансираната (в лошия смисъл на думата) от субрфракциите на NOD. Вместо конвенционална пехота те имат киборги, които са доста по-скъпи, разполагат с EMP гранати и всъщност изискват доста умение, за да са полезни. Black Hand юнитите са заменени от Tiberium Trooperu, които са доста силни срещу пехота, но са напълно безполезни дори срещу леки машини. Основната им употреба е да използват оръжията си, за да редуцират скоростта на вражите машини, правейки ги лесна цел за бомбардировки и атаката на ъпгрейднати Venom-и. Вместо стандартни мини, могат да използват магнитни такива, които са убийствени, ако се хвърлят над вражи експанд.

Scrin

Извънземните нашественици са претърпяли доста промени, като основните са свързани с употребата на тиберий.

Reaper-17

Това е ударната субфракция на Scrin. Reaper-17 разполага с най-мощните атакуващи машини, за сметка на специализирана пехота, командос и въздушни единици. Gun Walker-ът е заменен с по-мощния Shard Walker, а Reaper Tripod е подобрената и по-издръжлива версия на стандартния трипод, който може да смуче Тиберий от полетата със зелени кристали, за да подобри с 50% щетите на лазерите си. Задължителен е ъпгрейдът на Seeker, Shard Walker и Stalkerите, да стрелят със син, вместо зелен тиберий. Освен това Growth Accelerator-ът им действа като Tiberium Spike и добавя допълнително кредити всяка секунда. За капак на всичко харвестърите на Reaper-17 разполагат с допълнителен щит. Това, което спъва субфракцията от тотална доминация, е прекалената ѝ специализация в бойни машини (както и при Steal Talons), което в игра срещу опитен играч е голям недостатък (всяка тактика си има counter)

Traveler-59

Противоположно на Reaper-17, Traveler-59 фокусират на скоростта и изненадата, за да тормозят враговете си. Най-силното им оръжие са Tier 2 култистите, които могат да хванат под контрол произволна единица и ъпгрейднатия Mastermind, с възможността да контролира едновременно няколко единици. Обърнете Mammoth-ите или Avatar-ите unit called the "Prodigy". Задължителни са ъпгрейдите Advanced Articulators и Traveler Engines.

Аванта:

В релийз версията на Command&Conquer: Kane's Wrath има няколко бъга и дебалансирани единици, които можете да използвате в свое преимущество в сингълплейър или Lan игра. Повечето от тях са оправени с първия пач, който е изискван от официалните сървъри, за това са неприложими там:
Миризмата на напалм рано сутрин: Black Hand субфракцията на Nod имат два задължителни ъпгрейда, които след изпълнението си правят фракцията небалансирано силна срещу сгради. Един Purifier срива Con Yard за около 4 секунди - сам самичък. Това е своеобразен рекорд, достижим само от атомна бомба. EA LA намалят силата на черния напалм с около 150% в последния пач, за това преди да го сложите, помислете дали искате тази редукция в огневата сила на огнените танкове, роботи и пехота.
Глобална бъгализация: Когато направите армия със супер единица в нея, и не я ъпгрейднете всеки път, когато влезете в нова битка ще можете да добавяте единици към нея... нормално, но с тази разлика, че вече добавените единици се запазват. Това е особено полезно за GDI, само си представете един MARV с 4 пехотинеца, снайперисти, ракетчици, гренадири, инженери и zone trooper-и - да, точно така - това са 24 допълнителни слота, а самият MARV става практически непобедим. Същото важи за Redeemer-а и Eradicator Hexapod-а.

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси: тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтрие-те, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201

B

Bionicle Heroes cheat187
Bioshock cheat224
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Celtic Kings cheat175
Civilization 4: Beyond the Sword cheat222
Codename Panzers: Phase Two cheat178
C&C 3: Tiberium Wars cheat206
Clive Barker's Jericho cheat235
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Driver Parallel Lines cheat218
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Enemy Territory: Quake Wars cheat226

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ..... cheat 234
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
Freelancer cheat151

G

Gothic 3 ..... cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
Half-Life 2: The Orange Box cheat230
Half-Life 2: Episode Two cheat231
Halo 2 ..... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic III cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death cheat137
Heroes Chronicles All cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts cheat140

I

Icewind Dale 2 ..... cheat124
Indigo Prophecy cheat125

J

Jedi Knight: Jedi Academy cheat121
Joint Task Force cheat122
James Bond 007: Nightfire cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights cheat227

K

Kohan II Kings of War cheat119

L

Lego Bionicle cheat109
Lego Racers 2 ..... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy cheat111
Lego Star Wars cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King cheat114

M

Mafia cheat98
Marvel Ultimate Alliance cheat101
Mass Effect cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medal Of Honor: Airborne cheat225
Medieval 2: Total War cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon cheat93
Neverwinter Nights cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer cheat228
No One Lives Forever 2 ..... cheat97

O

Overlord cheat220

P

Painkiller: Overdose cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within cheat89
Prey cheat90

Q

Quake 4 ..... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids cheat75
Resident Evil 2 ..... cheat80
Resident Evil 3 ..... cheat81
Resident Evil 4 ..... cheat82
Return to Castle Wolfenstein cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots cheat85
Rome Total War cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl cheat205
Sacred cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sid Meier's Pirates cheat49
SiN cheat51
SiN Episodes: Emergence cheat52
Singles 2: Triple Trouble cheat53
Snowboard Park Tycoon cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix cheat57
Soldier of Fortune: Payback cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II cheat58
Soul Reaver 2 ..... cheat60
Spiderman: The Movie cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory cheat62
Splinter Cell: Double Agent cheat63
Starcraft cheat64
Starcraft: Brood War cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ..... cheat67
Star Wars: Battlefront cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72

T

Tarzan cheat23
Test Drive 6 ..... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles cheat204
The Godfather: The Game cheat29
The Sims: House Party cheat32
The Sims: Makin Magic cheat33
The Sims 2: Bon Voyage cheat223
The Sims 2: Nightlife cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Holiday cheat38
The Sims 2: Seasons cheat209
Titan Quest: Immortal Throne cheat210
Tomb Raider: Chronicles cheat38
Tomb Raider: Legend cheat39
Two Worlds cheat216
Tzar cheat42

U

UFO: Afterlight cheat211
UFO: Aftermath cheat15
UFO: Aftershock cheat16
UFO Extraterrestrials cheat217
Ultimate SpiderMan cheat19
Uplink cheat22
Unreal Tournament 2004 ..... cheat20

V

Vietcong 2 ..... cheat12

W

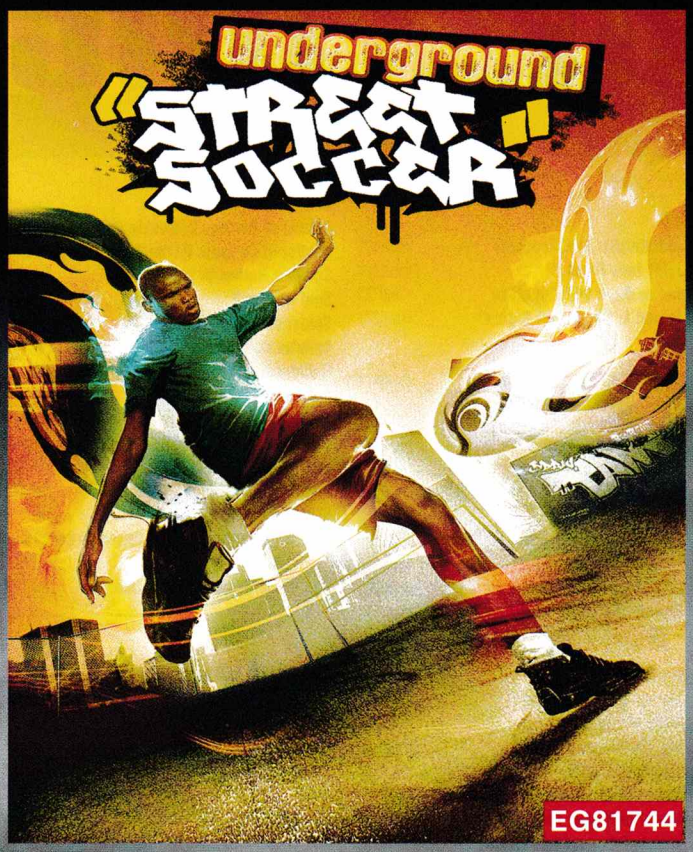
Warcraft 2: Tides of Darkness cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal cheat3
Warcraft 3 ..... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault cheat8
Warhammer: Mark of Chaos cheat9
World in Conflict cheat229

X

X3: Reunion cheat10

Z

Zoo Empire cheat11

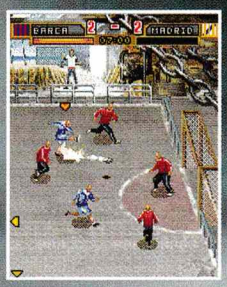


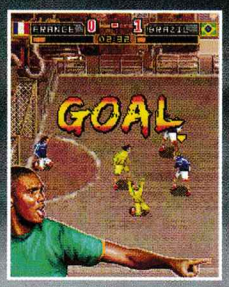
Ще простите нашето пристрастие, но в месеца на Евро 2008 не можем да не сме пристрастни. Изборът ни за игра на месеца се падна върху Samuel Eto'o Street Football - бърз, динамичен и крайно забавен симулатор на най-популярната игра с топка в света. Ако трябва да сме честни, вероятно ще се съгласите, че Самюел Ето'о едва ли ще играе в квартално мачле, както се опитва да ни убеди заглавието на тази игра. Най-малкото краката му струват твърде много милиони, за да ги рискува в директен сблъсък върху сгурията.

И въпреки всичко Samuel Eto'o Street Football ентусиазира и ни кара да го играем отново и отново до крайно разбиване на бутоните на мобилния телефон. Едва ли има по-смислен начин да прекарате мързеливите летни дни - седите под някоя сянка, отпивате гълтоци биричка, а с другата ръка просто разцъквате малко квартално мачле. Основна цел в този симулатор е да правите ефектни взимания, както и безапелационни дрибъли. Единственото, което се изисква от вас, е да имате висока физическа подготовка на палците си, за да можете да издържите на напрежението от помпането на централния бутон.

Защото играта на мач не е единственото предизвикателство в случая на Samuel Eto'o Street Football - пред вас са и няколко на брой изпитания по сръчност и изкуство на владеене на топката. Те откровено казано ни се сториха трудни и много безсмислени, затова ви препоръчваме да се ангажирате с решаването на сериозните проблеми, свързани с победите в директните футболни сблъсъци. За тях Samuel Eto'o Street Football е идеална - една от по-идеалните игри в своя сегмент.

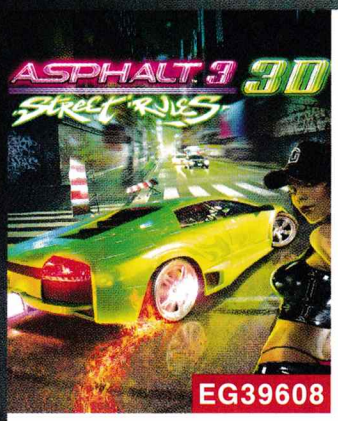
ОЦЕНКА: 95%

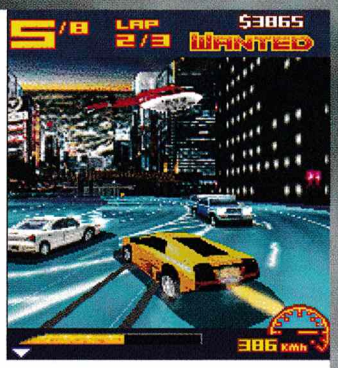




gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

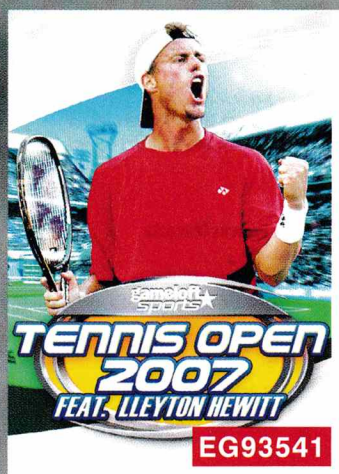




Asphalt 3: Street Rules 3D е триизмерната версия на вече съществуващата Asphalt 3: Street Rules. Това е достоен еквивалент на Testdrive Unlimited, само че за мобилния ви телефон. Ако във вените ви тече бензин, вместо кръв, съвсем естествено е да се погрижите за душевния си комфорт, като играете на Testdrive пред монитора и на Asphalt 3: Street Rules 3D във всички други моменти.

Играта включва различни мисии и състезателни трасета. Принципът на действие според създателите й се води от максимата „Колкото повече, толкова повече". Колкото повече карате, толкова повече нови опции „отключвате". На разположение имате набор от ексклузивни спортни возила, с които да изпитате усещането за скорост и мощ. Освен с избор на кола, ще трябва да се захванете и с фина настройка по мотора, спирачките, окачването и т.н. Реализмът е пълен, удоволствието също. Последното се повишава и от специалната опция-патент на серията Asphalt – освен кола ще можете да избирате и мацка, която да се вози с вас по време на надпреварата. Когато печелите, ще можете да возите най-стегнатите котенца.

ОЦЕНКА: 94%



Производителите на компютърни игри продължават да презират PC-играчите, които харесват тенис. Те практически не им предлагат избор, като средно на всеки две или три години се появява по едно заглавие. Трябва да се вземат мерки и е крайно време тенис да се играе и в цифров вариант. Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt е забавна, ефектна и повече от зарибяваща интерпретация върху темата „Мога ли или не мога да го нацеля тоя бекхенд?" Можете. Можете да опитате и форхенда си, сервиза си, играта си в двойка, излизания на мрежата и волета. Лейтън Хюит е бил така добър да даде името си за целите на геймінга. Можете просто да рацъкваме с тренировъчна цел, можете да участвате в единичен турнир или да се отдадете на професионална кариера. В последния случай се подгответе за много напрегнати мачове. Ще можете да опитате и как се справяте върху различните настилки. Тренировките са неделима част от програмата ви, за да повишавате качествата си. Станете ли добър, ставате и номер 1. Лейтън Хюит го направи преди пет години – сега е ваш ред да опитате.

ОЦЕНКА: 92%

FUN4GSM ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

WWW.FUN4GSM.COM

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

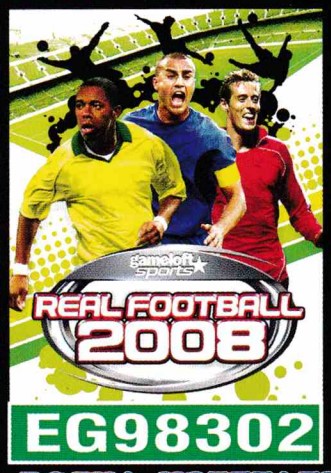
Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games



EG98302

ФУТБОЛ НА МАХ !

Изживей изцяло футболния сезон със свалянето на Real Football 2008 на твоя мобилен телефон.

Изпълнен с 3D графика, този симулатор ти гарантира потапяне в сърцето на стадиона.

Избирай между повече от 200 клубове и нации, всеки със свой собствен подход за игра, и спортисти, които имат уникални стилове на игра.

Наслади се на дрибъла на Robinho, ударите с глава на Crouch и дефанзивната сила на националния отбор на Cannavaro.

Присъедини се към една от петте лиги за Европейската национална купа.

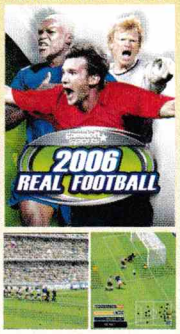
И като допълнение преживей отново великите мачове от футболната история и предизвикай съдбата на френския отбор след удар с глава на финалите!

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ: ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG012345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

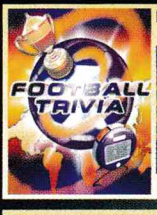
ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

sports

АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСЕКИ СПОРТЕН ФЕН

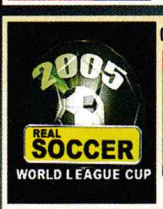


EG45129



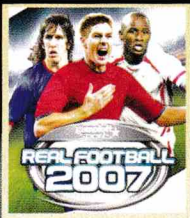
ПРИГОТВИ СЕ ДА ТЕСТВАШ ФУТБОЛНИТЕ СИ ПОЗНАНИЯ С 850 ВЪПРОСА!

EG99052



СУПЕР ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР!

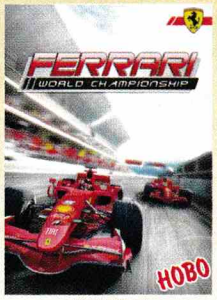
EG87820



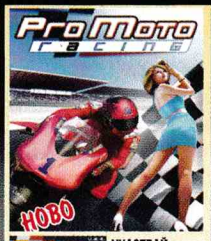
ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!

EG20170

КАРАЙ КАТО КИМИ РАЙКОНЕН ИЛИ ФЕЛИПЕ МАСА И ПОЧУВСТВАЙ СТРАСТТА НА ЛЕГЕНДАРНИЯ ОТБОР НА ФЕРАРИ НА ПЪЛНА СКОРОСТ!



EG58785



УЧАСТВАЙ В СВЕТОВНИЯ ШАМПИОНАТ КАТО ВОДАЧ НА НЯКОЙ ОТ ОТБОРИТЕ НА (ДУКАТИ, ХОНДА, СУЗУКИ, КАВАЗАКИ И ДР.)

EG56412

arcade

ПОЗВОЛИ НА РОКА ДА ЗАВЛАДЕЕ МОБИЛНИЯ ТИ ТЕЛЕФОН!

8 ИЗВЕСТНИ ХИТА:
MESSAGE IN A BOTTLE.
BANQUET.
HART SHAPED BOX.
SMOKE ON THE WATER.
ROCKYOU LIKE A HURRICANE.
HEROES.
HONEST MISTAKE.
AND
RUN TO THE HILLS.

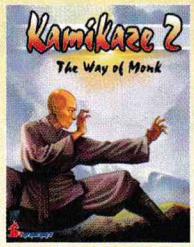
EG62116

adventure

ИЗВЪРШЕНИ СА МНОГО КЪРВАВИ УБИЙСТВА.

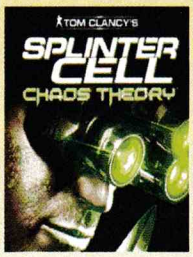
EG65621

ДА ПОПАДНЕШ В МАНАСТИРА ШАО ЛИН НЕ БИЛО ЛЕСНО, А ОЩЕ ПО-ТРУДНО БИЛО ДА ИЗЛЕЗЕШ...

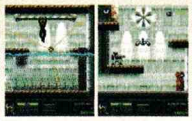


EG95507

екшън

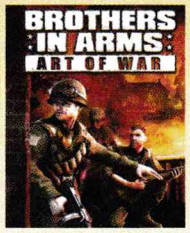


ТЕОРИЯТА НА ХАОСА

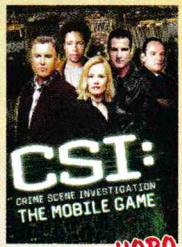


EG95718

НОВВЪЛНУВАЩ ЕПИЗОД ОТ ПОРЕДИЦА „БРАТЯ ПО ОРЪЖИЯ"



EG67351



ТАМ КЪДЕТО СВЪРШВА КЪСМЕТА ИДВА CSI!

EG92874

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ABBA	KNOW ME KNOWING YOU	EG37342
BACCARA	YES SIR I CAN BOOGIE	EG89809
BONEY M	RIVERS OF BABYLON	EG36768
DIRE STRAITS	SULTANS OF SWING	EG91129
DONNA SUMMER	HOT STUFF	EG66748
GEORGE BAKER	UNA PALOMA BLANKA	EG96988
GLORIA GAYNOR	I WILL SURVIVE	EG21164
HOT BUTTER	POPCORN	EG31832
HOT CHOCOLATE	YOU SEXY THING	EG72323
JOHN TRAVOLTA - OLIVIA NEWTON JOHN	YOU ARE THE ONE THAT I WANT	EG97418
K C THE SUNSHINE BAND	THATS THE WAY I LIKE IT	EG23654
LIPPS INC	FUNKYTOWN	EG44808
LYNYRD SKYNYRD	SWEET HOME ALABAMA	EG82128
ROLLING STONES	ANGIE	EG62631
SISTER SLEDGE	WE ARE FAMILY	EG72176
SMOKIE	LIVING NEXT DOOR TO ALICE	EG17497
SUPERMAX	IT AINT EASY	EG22879
SUPERTRAMP	BREAKFAST IN AMERICA	EG46497
THE KINKS	MY SHARONA	EG51962
THE RUBETTES	SUGAR BABY LOVE	EG28841

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

Футболни страсти

EG62658

EG16537

EG43170

EG59918

EG37513

EG42313

EG24568

EG12310

ГОРЕЩО ЛЯТО С MUSIC4YOU

MARIAH CAREY	TOUCH MY BODY	EG83733
MARY J. BLIGE	REAL LOVE	EG77188
MIKA	RELAX, TAKE IT EASY	EG17306
MORANDI	AFRIKA	EG69175
MORRISSEY	IRISH BLOOD, ENGLISH HEART	EG57874
MUTYA BUENA	REAL GIRL	EG99741
NE-YO	BECAUSE OF YOU	EG63130
NELLY FURTADO FEAT. JUANES	TE BISQUE	EG56324
NINA SIMONE	SINNERMAN	EG41276
OASIS	LORD DON`T SLOW ME DOWN	EG47302
PAUL VAN DYK	LET GO	EG84076
PAUL VAN DYK, JESSICA SUTTA	WHITE LIES	EG92421
RIHANNA	UNFAITHFUL	EG83727
RIHANNA	TAKE A BOW	EG18072
RIHANNA FEAT. JAY-Z	UMBRELLA	EG89547
ROBIN THICKE	LOST WITHOUT U	EG17649
ROBYN	HANDLE ME	EG47213
ROBYN	BE MINE!	EG39313
RUSSELL WATSON	STRANGERS IN THE NIGHT	EG32405
RUSSELL WATSON	WHEN I FALL IN LOVE	EG40035
SCISSOR SISTERS	KISS YOU O	EG93029
SHERYL CROW	LOVE IS FREE	EG37083
SNOOP DOGG	BOSS` LIFE	EG12486
SOPHIE ELLIS BEXTOR	ME AND MY IMAGINATION	EG62486
SOULJA BOY TELL `EM, I-15	SOULJA GIRL 27279	EG27279
STEREOPHONICS	IT MEANS NOTHING	EG32342
SAM SPARRO	BLACK & GOLD	EG83043
BON JOVI	YOU GIVE LOVE A BAD NAME	EG86338
DEF LEPPARD	NINE LIVES FEAT. TIM MCGRAW	EG93072
ENRIQUE IGLESIAS	CAN YOU HEAR ME	EG84287
ERYKAH BADU	HONEY	EG98446

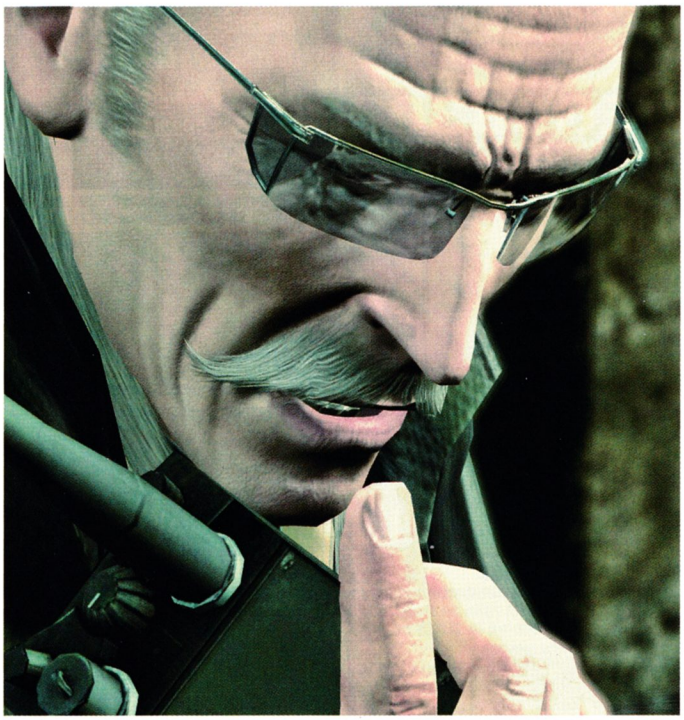
ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ - СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Ревю
Жанр: **Стелт екшън**
Издател: **Konami**
Създател: **Kojima Productions**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Достоен епилог на една гейминг ера

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Metal Gear Solid отдавна не е просто игра. Точно както Хидео Коджима не е просто гейм дизайнер. MGS е ера в най-динамично развиващата се развлекателна медия. Ерата на вдъхновените игри. Тези, които си направил, просто защото е нямало как да не ги направиш. Да, те не винаги са по вкуса на всеки (макар че, слава Богу, MGS се продава чудесно). Но трябва да си глух и сляп (или адски тъп, разбира се), за да не оцениш потенциала на нещо подобно. Коджима сан се беше заканил, че Snake Eater е последната MGS игра, по която работи. Все пак, точно като всеки виртуоз в занаята си, той реши да се върне за един последен път. (Дълбоко се съмнявам точно парите да са наклонили везните на решението му – той и преди това ги имаше в излишък).
И точно както при всяка уважаваща себе си, истинска рок звезда, бисът си струва. И още как си струва! Може би не е зле да започна с това, че Guns of the Patriots всъщност далеч не е толкова различна от своите предшественици. Това е все същият драматичен (прекалено драматичен на моменти) стелт екшън, с тази разлика, че този път промъкването и екшънът са в почти равностойна позиция. Това не означава, че ще трябва да използвате и двата подхода в равна степен – нещо, което едва ли би се харесало на най-твърдите фенове на поредицата. Просто вие спокойно можете да подходите към MGS4 както като към стелт игра, така и като към чист екшън със стелт елементи. За целта Хидео и компания са подобрили значително екшън механиката на всяко едно ниво – управление, камера и прочие. За пръв път в поредицата пресрелките са всъщност купон, а не (умерено) мъчително занимание. И играта само е спечелила от това, повярвайте ми! Стелтът (или „промъкването", ако предпочитате) обаче отново е черешката на тортата. Освен станалите вече стандартни за жанра прикриване и надзъртане зад стени, висене от ръбове и прочие, Хидео отново успя да ни изненада. Този път изненадата се казва "OctoCamo suit" – хамелеонският свръхтехнологичен костюм на Снейк, който копира перфектно (но не прекалено перфектно) заобикалящата среда. Странно, макар на практика да представлява просто вариация на предишните идеи на Коджима, OctoCamo костюмът предлага едно учудващо свежо геймплей изживяване.
Доста по-оригинален, но, уви, не чак толкова забавен е мини-роботът Metal Gear Mk II, за който Коджима очевидно е черпил вдъхновение от култовия R2-D2. Добрата новина е, че въпросният недорасъл помощник на Снейк предлага някои доста интересни геймплей предизвикателства, плюс прилична доза комични ситуации.
Колкото до SolidEye, технологичната „пиратска превръзка", мъдреща се на лявото око на Солид Снейк, тя всъщност представлява едно добро оправдание за добре познатото играло меню плюс специалните режими на виждане и радари. Друг интересен елемент, който внася поредната доза свежест, е т.нар. "psyche gauge", или в превод – „душевно състояние". Когато Снейк бъде спипан натясно или пък изпита какъвто и да е друг сериозен дискомфорт (прекален студ, например), показателят на този показател пада надолу. Когато стойността му стане критична, Снейк започва да се движи с мъка и дори не може да държи оръжието си, камо ли да се прицели с него. Ако определена игра заложи твърде много на подобен нетрадиционен елемент, това би могло лесно да се превърне в пълна мъка, която да убие целия „фън" от упражнението. Слава Богу, това определено не е случаят с MGS4. Става въпрос по-скоро за нещо, за което не бива тотално да забравяте – нещо като екзотична подправка към целия букет на аромати на блюдото. А и убедителността на играта печели доста от това. Бих отделил битките с босове и вече превърналите се в стандарт „пасажи на релси" в Guns of the Patriots в изцяло отделна графа. Макар да не предлагат нищо феноменално ново, тези два елемента изпълняват перфектно ролята си в общата геймплей формула. В битките със „специалните противници", например, е улучен идеалният баланс между предизвикателство и удоволствие. Нито веднъж няма да ви се наложи да гризете нокти от яд, нито пък някой от босовете ще ви се даде без бой. Под „пасажи на релси" имам предвид онези геймплей епизоди, в които играещият се движи по стриктно определен предварителен маршрут, почти винаги яхнал някакво превозно средство и също толкова често – обсипващ противниците си с порой от куршуми. Тези части от Guns of Patriots са не само безупречно изпипани, но и помагат неимоверно за съзнателно търсеното „кинематографско усещане" в играта. Една от адски малкото точки, по които MGS4 може да отнесе каквато и да било критика, е дизайнът на нивата. Не че е лош – напротив! И такъв, какъвто е в момента, той предлага шанс за достатъчно различни, интересни подходи към всяка геймплей ситуация. Аз лично обаче не бих имал нищо против да изпробвам добрата стара MGS магия в рамките някои поне малко по-„отворени" и не чак толкова линейни нива и мисии. В същото време съм сигурен, че Хидео Коджима е имал повече от добра причина да не експериментира в тази посока. Едно от много добрите извинения за описания по-горе „проблем" е, че при по-стандартния левъл дизайн е доста по-лесно да постигнеш добър изкуствен интелект на противниците. А в MGS4 „а и"-то е доста добро. Отново си личи, че идеята е била не да се опънат нервите на играещия, а по-скоро да му се осигури сериозно и забавно предизвикателство. Вашите противници ще използват прикрития, ще опитват да ви заобиколят, ще хвърлят гранати, за да ви накарат да напуснете прикритието си и прочие. Не очаквайте някакви невиждани и нечувани фокуси – просто поредният изпипан до съвършенство геймплей елемент.
Накрая си оставих малко място за историята на MGS4: Guns of the Patriots. (Кратка пауза, последвана от въздишка №xx). Каквато и суперлатив да използвам тук, той едва ли ще отиде на вятъра. Както вече споменах историята представата на Коджима за „драматичен, завладяващ разказ" просто не е общоприетата. Има моменти, в които дори ще се подсмихвате на прекомерната доза мелодрама. Има и други, в които може да пророните някоя издайническа сълза (хайде, поплачете си на воля – няма да кажем на никого). Като цяло обаче точната формула отново е нацелена със снайперистка прецизност. И както също споменах – това е един достоен епилог. Което ще рече, че от него (освен всичко останало) ще получите и някои дълго жадувани отговори. Накрая – кратка препоръка към тези, които така и не са пробвали дори едно издание на Metal Gear. Момчета и момичета – изпускате! Не знам дали отново ще има PC издание. Бих казал, че не е изключено. Ако е така, дано Копаті най-после са се научили как се прави управление с клавиатура и мишка, или поне с джойпад за PC. Но вие просто трябва да опитате тази игра, ако считате себе си за геймъри. Подобни неща не се случват през ден в този все по-циничен бизнес.

- Драматизъм, трудно откриваем напоследък в игрите
- Шлифовани до безумие геймплей и управление
- Тонове нови елементи

графика
звук
геймплей

6.0

- Историята и междинните анимации могат да ви дойдат в повече
- Твърде стандартен (на моменти) левъл дизайн

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **High Moon Studios**
Създател: **High Moon Studios**
Платформа: **PS3, XBox 360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Една малко по-различна игра по филм

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

Самият факт, че една игра по филм не излиза заедно с премиерата на филма, може да значи (в общи линии) две неща – или графикът на продукцията е фатално оплескан, или хората просто са искали да направят прилична игра. Нещо повече, събитията в играта дори не се дублират напълно с тези във филма. Там се разказва за всичко, случило се преди Джейсън Борн да се освести във водите на Средиземно море след неуспешния си опит за покушение над африканския диктатор Уомбози. След което действието поема по добре познатата филмова пътека. Геймплеят на играта, логично, поставя акцента върху ръкопашните схватки, с които без съмнение са свързани и едни от най-зрелищните епизоди във филма. High Moon Studios са се опитали (и донякъде са успели) да преведат свръхефективната и свръхбрутална бойна система на Борн на езика на своя геймплей. Управлението е достатъчно директно, за да го прихване и човек с по-постна игрална култура. На два отделни бутона са назначени съответно бързите и силовите удари с ръце. Ако задържите някой от бутоните, резултатът ще е съответният ритник. Комбинацията от бутони може да задействa осем различни комбо техники, причиняващи – логично – доста по-сериозни поражения. Всеки успешно пласиран удар изпълва част „адреналин метъра". Когато едно от неговите деления бъде напълнено, Борн получава правото да изпълни особено брутална техника – чупене на крайници, отнемане на оръжие и прочее прелести в духа на видяното във филма.

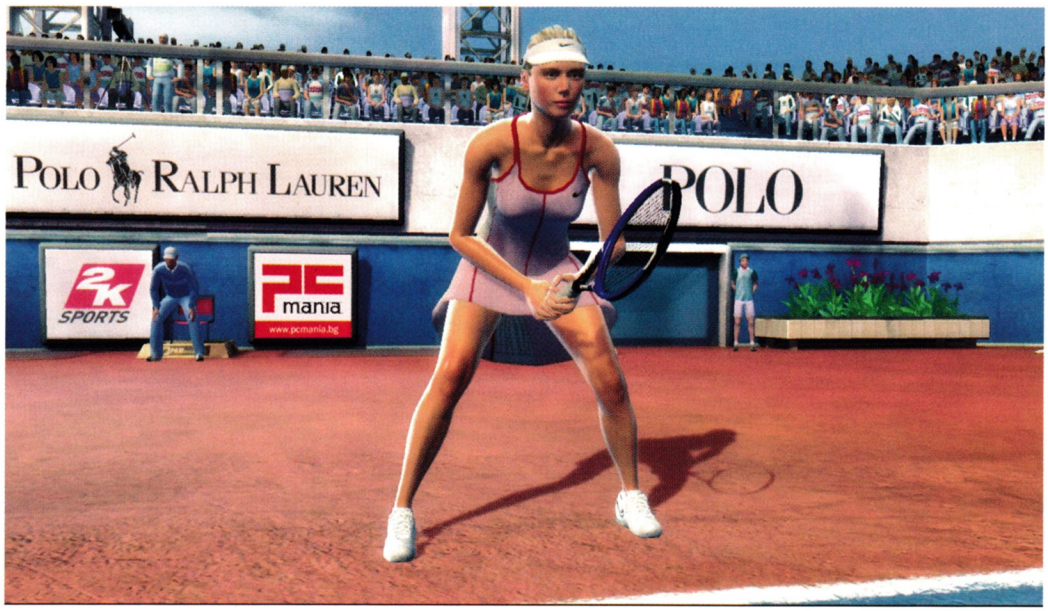
И за да бъде купонът още по-голям, Борн може да подсили/разнообрази своите „фаталити"-та с използването на подръчни, в буквалния смисъл материали. Ако например се намира близо до маса страдащият от амнезия бивш агент най-вероятно ще размаже главата на противника си в нейния ръб. Същото важи за всевъзможни предмети, които му попаднат под ръка. Забавно, макар и твърде брутално за тези от вас с по-слаби сърца. Вариативността обаче, която този елемент внася, както и усещането, че Борн е една истинска машина за убиване, безспорно създават едно уникално изживяване, изцяло в духа на филма. Описаната по-горе система не би струвала много, ако в края на краищата всичко се свеждаше до безогледно натискане на бутони. Но това не е случаят с Bourne Conspiracy: The Game. Противниците в играта са достатъчно интелигентни, за да започнат да блокират успешно след като повторите твърде много пъти една и съща атака. Не стига това, ами те на свой ред могат да ви вкарат някое „фаталити", стига да не сте достатъчно сръчни, за да контраатакувате. Дотук добре. И точно когато ви засърби показалецът, за да демонстрирате също толкова ефективна стрелба, се оказва... че тая няма да я бъде. Прицелването в Bourne Conspiracy е едно от най-куците, които съм срещал напоследък в екшън от трето лице. А иначе всичко е замислено добре – мерникът ви променя цвета си, за да сигнализира, че сте се прицелили точно, има си и система за „снапване към целта". По някаква странна причина обаче играта отказва да отчете, че мерникът ви всъщност е върху целта. Обикновено най-добрият начин да си свършиш работата със стреляне е като изпразниш половин пълнител. Не е особено по Борн-овски, мен ако питате. Като цяло Conspiracy е една солидна, макар и не безупречна игра, която си заслужава изиграването. Ако в следващото издание High Moon успеят да закърпят и стрелбата, мисля че ще имаме един категоричен победител в жанра. Да видим само дали ще има следващо издание.

Ревю
Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **Pam Development**
Създател: **2K Sports**
Платформа: **PS3, X360, Wii, DS**
Играчи: **1-4**

Ивелин Г. Иванов

Нов връх в тенис симулаторите

Top Spin 3



Тенис симулаторите повече от всяка друга спортна игра се нуждаят от усещането, че наистина ти контролираш топката, а не тя теб. Защото няма нищо по-лесно от това цялото упражнение да се превърне в тримерен Pong - спомняте си онази игричка от зората на електронните развлечения, нали?

За популярен спорт като тениса, до ден днешен са се появили дори твърде малко опити за сносен симулатор. Някои от тях успяваха в едни неща, други в други, а трети (далеч по-голямата група) се проваляха с гръм и трясък. Първото място обаче неизменно беше за все едно и също заглавие – Virtua Tennis на SEGA.

Аз самият винаги съм бил голям фен на VT. И все пак, след като ми попреминеше началният ентусиазъм, идваше и умереното, но натрапчиво разочарование. Знам, че една малка армия от фенове ще е готова да ме пребие с виртуалните си тенис ракети, заради това, което ще кажа. И все пак – Virtua Tennis (независимо от изданието) не предлагаше нужния контрол върху топката. Причината тази поредица да е такъв гигантски хит е, уви, липсата на сериозна конкуренция.

Между около дузината конкуренти винаги се е отличавало едно заглавие – Top Spin. Всъщност, ако трябва да изправя TS и VT лице в лице и да кажа коя всъщност е по-добрата игра за мен, аз най-вероятно ще се затрудня. Като цялостно представяне Virtua Tennis винаги е била по-шлифованият продукт. Top Spin винаги подхвърля по някоя и друга свежа идея и дори успява да приложи успешно на практика част от тези идеи. Проблемът е, че нещата, които не се получаваха, бяха също толкова фрапиращи.

Добрата новина е, че Top Spin 3 изглежда именно като изданието, постигнало за пръв път търсения толкова години от създателите на поредицата баланс между реализъм и удоволствие.

Нека ви спестя едно голямо разочарование още на старта. Ако си мислите, че в новия TS ще е достатъчно просто да натиснете правилния бутон в правилно време и това ще ви осигури перфектния удар. М-не, този път не само ще трябва да натиснете бутона в правилния момент, но и да го пуснете в още по правилния момент.

И за да е още по-весело, дистанцията, на която ще намирате от топката в момента на удара, също е от решаващо значение. Ако сте твърде близо, това неминуемо ще ви принуди да върнете топката с твърде висока парабола и респективно да станете лесна жертва на противника си, особено ако той е наистина добър.

Ако пък сте твърде далеч, това почти сигурно ще ви накара да извадите топката в аут. Или както казват тенис треньорите – тенисът се играе с крака, а не с ръце. И това важи в пълна сила за Top Spin 3. Сервисът в играта също представлява сериозно изпитание. Изпълнението при него е идентично в голяма степен с това на ударите.

Което означава, че ако не пуснете бутона в правилния момент, ужасно лесно топката просто ще тупне безполезно на земята, след като сте я подхвърлили във въздуха. В същото време дълбочината на сервиза зависи от това доколко ще задържите левия стик на геймпада.

Звучи нечовешки трудно, но всъщност е сравнително лесно просто да вкараш сервиз в отсрещната половина.

Виж, да изпълниш наистина сериозен сервиз, с добра точност и добра скорост, е нещо съвсем друго. За ас пък дори не смея да си помисля още. Но нима не е точно така и в истинския тенис? Колкото до останалото, както и сами виждате от скрийншотовете, играта изглежда меко казано добре. Приликата с реалните тенис звезди (а в тази игра те не са никак малко) е наистина поразителна.

Режимите на игра са в общи линии стандартните, като - за мое облекчение поне – са пропуснати досадните мини-игри. Като цяло Top Spin 3 може и да не е точно перфектният тенис симулатор, но се доближава дяволски близо до тази заветна цел.

+
- Иновативна система за управление
- Сериозен набор от реални тенис звезди
- Графиката е над всичко до момента

графика
звук
геймплей

5.5

–
- Управлението няма да е по силите и търпението на всеки

Ревю
Жанр: **Шутър**
Издател: **EA**
Създател: **DICE**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1-24**

Ивелин Г. Иванов

Момчета, я си правете по-добре Battlefield-а...

Bad Company

Когато за пръв път чух, че DICE, създателите на Battlefield, ще правят сингълплейър ориентирана игра, това, кой знае защо, ми се стори страхотна новина. Бях убеден, че шведските мултиплейър специалисти просто няма как да се издънят. Да ми се чуди човек на акъла! През последно време, в този жанр особено, мултиплейърът се разграничи така драматично от добрия стар сингъл, че човек спокойно би могъл да ги брои за два коренно различни типа развлечение. Но тъй като знаех, че DICE са си перфекционисти, надявах се, че Bad Company също ще е пример за шведско качество. Оказах се прав... отчасти.

В случай че сте забравили, въпросната игра разказва историята на някой си Престън Марлоу, редник в Американската армия. Марлоу е препратен в прословутия B-Company (от Bad Company) взвод, в който "комфортно" са настанени издънкаджиите, за които в армията не дават и пет пари – живи или мъртви, все тая. Нашият човек е прикрепен набързо към трима B-Company ветерана – Сержанта, Суитуотър и Хагард. Още в самото начало на историята недотам великолепната четворка се натъква на кюлче злато, което потвърждава един особено любопитен слух. Оттук нататък започва истинският купон, в който четиримата американски войници са готови на всичко, за да се докопат до своя фонд за преждевременно пенсиониране.

Всичко това е просто чудесно. Както споменах и в предварителния преглед, в главата ми тутакси се завъртяха мисли за филмови класики като "Трима крале" или пък "Мръсната дузина". Какво беше учудването ми обаче, когато на не повече от час игра в Bad Company ми стана ясно, че въпросната "история" всъщност е колкото да не е без хич. Начинът, по който се развива фабулата, е от стандартен по-стандартен, от предсказуем по-предсказуем. Диалогът звучи твърде пресилено и банално – сякаш го е писал шведски фен на американските "B movie"-та. Не знам за вас, но мен това ме удари право в сърцето, особено след дупката, зейнала в него, откак превъртях за втори път Call of Duty: Modern Warfare. Щеше ми се да изиграя още една завладяваща военна игра. Още повече, че Bad Company обещаваше един малко по-нестандартен поглед към съвременните военни конфликти.

Уви, всичко това се оказа един не особено добре замаскиран опит да се направи реклама на новия енджин на DICE – Frostbite. Като се спомене "енджин", първата асоциация обикновено е с графиката на една игра. Но не очаквайте графични чудеса от Frostbite. Визията на играта се движи по-скоро по ръба на доброто средно ниво. Истинският блясък на новия енджин е в способността да бъде разрушено на практика всичко, което подлежи на разрушение и в реалния свят. Ама наистина всичко. Забравете за прикрития от какъвто и да е характер – не и в Bad Company. Признавам, че за известно време всичко това ме забавляваше. После ми стана ясно, че една сингълплейър игра не би могла да се възползва кой знае колко пълноценно от подобна екстра.

Това си е чиста проба мултиплейър трик. И в мултиплейъра на Bad Company той най-вероятно върши чудеса. Макар да не съм го опитвал още "на живо", склонен съм да вярвам на суперлативите, които се изсипват за него. Логично – това все пак са DICE. Не мога само да разбера кому беше нужно всичко това да се прикрива като "преди всичко сингълплейър игра", както авторитетно заяви преди време един от продуцентите на проекта.

- Невиждана до момента система за разрушения в реално време
- Може би най-добрият звук в жанра
- Мултиплейър по стандартите на DICE

графика
звук
геймплей

4.5

- "Историята" е слаба и безинтересна
- Определено има какво да се желае от графиката

79.00	PS3 Chat Pad + Wireless Controller
90.00	Безжичен Topdrive GT (3 в 1)
23.00	Logic 3 PS3 Vertical Stand
13.00	Logic 3 PS3 Charging Cable
60.00	Logic 3 PS3 FreeBird Wireless геймпад
63.00	Logic 3 PS3 FreeBird Stealth Wireless геймпад
34.00	Logic 3 PS3 Stealth Gamepad - черен
155.00	Logic 3 SoundStation 3
105.00	SONY Dualshock 3 Wireless Controller
22.00	Logic 3 PS3 RGB Scart Cable
34.00	Logic 3 PS3 Gamepad - Черен
23.00	Logic 3 PS3 Cooling Fan
22.00	Logic 3 PS3 Component Cable
39.00	Nyko HD-Link Playstation 3 Cable
27.00	Logic 3 PS3 DVD/Blu-Ray дистанционно
22.00	Logic 3 PS3 AV/S Video Cable
44.00	Logic 3 PS3 FreeBird Wireless Keyboard
39.00	Datel PS3 Gaming Headset
69.00	Datel PS3 Bluetooth Wireless Headset
85.00	Sony SIXAXIS Wireless Controller

149.00	Xbox 360 HD DVD Player
119.00	XCM 360 - Chameleon Case - White
14.99	Xbox FreeBird Wireless GamePad
30.00	Xbox GamePad
79.00	XCM 360 - Full Case - Diamond Clear
79.00	XCM 360 - Full Case - Black Knight
89.00	Ghost Case - Full Case - Liquid Metal
23.00	Logic 3 Xbox 360 Cooling Fan
35.00	Logic 3 Xbox 360 VGA (TFT) Cable
35.00	Logic 3 Xbox 360 RGB Scart AV Cable
35.00	Logic 3 Xbox 360 Component AV Cable
89.00	Team Xecuter X360USB
23.00	Logic 3 Pro DVD Remote Control
20.00	Logic 3 Xbox Live Headset
23.00	Logic 3 Xbox 360 Face Plate
21.00	Logic 3 Xbox 360 Cooling Fan
34.00	Logic 3 Xbox 360 S-Video AV Cable
19.00	Madcatz Xbox 360 Extension Cable
149.00	Logitech DriveFX Racing Wheel
49.00	Xbox 360 Multi-Reader

39.00	Playstation 2 XS Wireless Controller
109.00	Playstation 2 / XBOX 360 XFPS Mini Guitar
139.00	Playstation 2 FrontMan Guitar
109.00	Playstation 2 Guitar Thunder Rocking - Черна
78.00	Topdrive GT (3 в 1)
90.00	Безжичен Topdrive GT (3 в 1)
25.00	Official Playstation 2 S-Video Cable
39.00	Logic 3 Playstation Topdrive GT 1 Wheel
36.00	Logic 3 Wireless Playstation 2 Controller
99.00	Datel Wireless Playstation 2 Guitar
43.00	Datel PS2 64MB Memory Card
35.00	Datel PS2 32MB Memory Card
32.00	Datel PS2 16MB Memory Card
19.00	Venom Playstation 2 RGB Gold Plated SCART
35.00	Playstation 2 Official 8MB Memory Card
99.00	Set of 2 Singstar Microphones
279.00	Playstation 2 и 8MB Memory Card bundle
279.00	Playstation 2 Topdrive GT 1 Wheel bundle
279.00	Playstation 2 Takken 5 bundle
319.00	Playstation 2 God of War bundle

29.00	Logic 3 Wii Component Cable
29.00	Logic 3 Wii RGB SCART Cable
34.00	Logic 3 Wii Wireless Sensor Bar
35.00	Logic 3 Wii Chrage Dock
29.00	Logic 3 Wireless Nunchuk Adaptor
29.00	Logic 3 Nintendo Wii Defender Pack
49.00	Logic 3 Nintendo Wii Super Sports Pack
29.00	Datel Wii Machine Gun
59.00	Datel Wii Lan Adaptor (през USB порт)
55.00	Datel Wii Dual Charging Dock
29.00	Sandisk Wii 1GB Memory Card
39.00	Datel Wireless Wii Sensor Bar
29.00	Logic 3 Wii Fishing Rod
29.00	Logic 3 Wii Table Tennis Bat TWIN
39.00	Nintendo Wii Classic Controller
49.00	Logic 3 GC/Wii 128MB Memory Card
29.00	Logic 3 GC/Wii 16MB Memory Card
25.00	Remote Silicon Glove
35.00	Remote Silicon Glove - Twin Pack
519.00	Nintendo Wii + Wii Sports + игра по избор

25.00	PSP Slim & Lite Component Cable
29.00	Logic 3 PSP Slim & Lite Component Cable
25.00	Непромокаема PSP чантичка
9.00	PSP Screen Protector
19.00	PSP Slim & Lite Silicon Case
20.00	PSP Slim & Lite Carry Case
12.00	PSP Data & Charge Cable
15.00	UMD Cases
19.00	PSP Silicon Case & Screen Guard
49.00	Datel Батерия за PSP Slim - 3.6V
79.00	Datel PSP Max Media Kit
35.00	XOCP101 чантичка за PSP - черна
22.00	GS200 чантичка за PSP
379.00	Sony PSPortable (God of War Bundle)
329.00	Sony PSPortable Silm & Lite Ice Silver
159.00	SANDISK 8GB Memory Stick Pro Duo

Безплатна доставка!

OZONE

Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника

За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:

www.ozone.bg

Телефони: 0884/900004, 02/8686832

10 години PC Mania – 10 години гейминг в България

През 1998 година всичко беше иначе. Средната класа в България се радваше на 100 долара заплата, свободният печат тепърва прохождаше, а компютърът все още беше екзотика за щастливци. Преди десет години и PC Mania не е имало, така че можете да си представите за какъв социално-интелектуален мрак си говорим. Щастливи сме всички днес. Компютрите са ежедневие, медиите са в излишък, а най-продаваното и тиражно списание за нови технологии и гейминг е PC Mania! Минахме през трусове, минахме през успехи, преминахме и през истинско възмъжаване - благодарение и на вас, читателите. Десет години по-късно смело можем да повторим девиза на любимото ни списание - играй си играта, човече! Тя никога не свършва...

Бъдещето маха границите

Петър Табов
издател

Подобно на повечето начинания през 90-те и PC Mania беше продукт преди всичко на ентусиазъм. Привлекателното в атмосферата на тези години е усещането, че всеки може да прави всичко; приятното чувство за новаторство при поредното откриване на топлата вода; огромният кредит на доверие от читателите. Последното е най-важно, разбира се, а първите две са самоирония, породена от дистанцията на времето.
PC Mania имаше и много късмет. Половин година след старта ни се превърнахме в най-тиражното компютърно списание, като тази ситуация се запази почти през цялото това време, включително и до днес. Беше интересно. Дизайнът и полиграфията се развиваха бурно, появяха се възможности за печат на нормално списание, но те не бяха никак много. Производственият цикъл беше истинско мъчение, редакциите трябваше да се справят с много детайли като експонация на филми, купуване на хартии, транспорт, опаковане, комбиниране на печатници, довършителни производства. Излизаха жестоки игри, играеше се много, печатаха се четири-пет гейм списания, конкуренцията беше смайваща. Това бяха силни изживявания за нашия екип, средната възраст на който беше около 23 години. Какво направихме през тези години?
Мисля, че въведохме неманиерна, разговорна лексика, близка до езика, на който си говорят хората. Постигнахме удобна и

същевременно геймърска визия. С много търпение събрахме кръг от заинтересовани рекламодатели, което е изключително трудно начинание, а без това не става. Целият геймбизнес в България се случи пред очите ни. Практически няма събитие или по-сериозна идея, чиито създател да не е минал през редакцията на PC Mania или поне без да е звъннал един телефон. Гордеем се и с това, естествено. Днес читателите ни са пръснати в няколко поколения, но това не прави впечатление. Както може да загубиш в онлайн двубой от противник с години по малък от теб, така може доста да се учудиш на разсъжденията във форумен постинг на някой, който изненадващо се оказва дете. Бъдещето маха границите. PC Mania е тук да помага.

10 години самота

Момчил Милев
главен редактор

Всичко започна някак като игра. Когато в главите ни се роди идеята да правим геймсписание, едва ли някой от нас си е давал сметка, че това може да е нещо повече от хоби. По това време геймпазарът беше див и неизследван, интернет все още беше някаква dialup-екзотика, а за онлайн-гейминг се говореше като за някакво видение от бъдещето. Повечето игри бяха предимно single player, идваха под формата на домашно изпечени дискове или бяха пиратки от площад "Славейков". Единственото нещо, което не се е променило от тогава досега, беше обещанието на 3D Realms, че Duke Nukem Forever ще излезе "ей-сега".

По всичко личи обаче, че в началото на 1998 г. идеята за българско гейм списане е зреела в съзнанието на много хора. Когато започнахме подготовката на пилотния брой, си мислихме, че сме самотни първопроходници, тръгнали по следите на една мечта. Докато го довършим обаче, срещу нас вече гордо се пъчеха три конкурентни издания. По това време някои от тях изглеждаха доста по-ефектно и лъскаво от нас. Общото между всичките тези списания сега е, че са в небитието. Гейм издания се раждаха, гейм издания изчезваха, а най-голямата ирония на съдбата беше, че основният ни конкурент през годините се оказа списание, родило се благодарение на самите нас и подслонило голяма част от първия екип на PC Mania. Понякога се питам защо ние останахме, а тях ги няма. Някои от конкурентите ни бяха ако не по-надъхани геймъри, то вманиачени поне колкото нас. Все още не съм сигурен какъв е точният отговор. Сигурен съм обаче за едно нещо: през последните 10 години всеки месец ние неотлъчно бяхме до вас, читателите. Независимо дали е знойно, безделническо лято или вледеняваща желанието за работа снежна зима. Независимо дали ни залива порой от свежи гейм хитове или сме принудени да убиваме скуката със стари класики.

С течение на времето издаването на PC Mania престана да бъде само игра. Постепенно то се превърна и в наша кауза. Може би точно затова там, където колегите ни се огънаха, ние устояхме.

Защото правенето на едно списание е като маратонското бягане - ако се опиташ да спринтираш в началото, издъхваш много преди финала. За жалост също като него е и самотно занимание. И ако искаш да прогресираш, трябва да се научиш да се гониш със сянката си...

P.S. - Може би се питате откъде идва името PC Mania? Навремето на "Славейков" имаше един диск с игри, който е минал през ръцете на всички ни. Познайте как се казваше...

Пътят към съвършенството

Сашо Бойчев
редактор "Жълти страници", епистоларен критик

"Сашо, какво да напиша за PC Mania?", ме попита колегата Панайотов. И макар че Пешо (Табов) и Момчи (Милев) имат повече опит от нас, той се обърна към мен, защото вероятно очаква, че ще разбера въпроса му по-добре. И Пешо, и Момчи са от първия набор ентусиасти, започнали PC Mania през 1998 година като 32-странично цветно издание за гейминг и компютърни игри. А ние с Жоро започнахме в списанието с неговия втори екип и двамата успяхме да докажем на себе си, а и на читателите, че си играем играта, човече, и сме горди да вършим това!

PC Mania е мястото, в което

мога да кажа, че съм изживял истински всеки миг от последните си осем години. Направих си труда да пресметна и се оказа, че трудовият ми опит надхвърля 90 броя. Всеки от тях е специално важен за мен. В началото бяха игрите, впоследствие предизвикателството се наричаше "Жълти страници", а през всичкото това време отговарях на читателските писма.

Прекият ми контакт с аудиторията създаде особен ентусиазъм и у двете страни - у вас, аудиторията, от една страна, за да ми покажете, че ви има, и у мен, от друга, за да намеря правилния отговор на вашата мъка или радост.

Преди осем години ме крепеше ентусиазмът, впоследствие видях смисъла на професионалното предизвикателство да правим най-доброто списание за гейминг и съвременни технологии. PC Mania ме научи да работя в екип и ми помогна да разбирам по-добре хората. В списанието успях да надвия собствената си суета, което, повярвайте ми, е скритата лимонка на творческото писане, за която никой не се и досеща, когато в мислите си копнее да започне работа в медиите. Когато погледна назад във времето, знам със сигурност едно - струваше си, мамка му. Сега ще пророня една сълза, ако позволите, но това е вероятно заради повода.

8 години PCM - моите 5 стотинки

Георги Панайотов
гейм журналист

„Напиши какво са за теб тези 8 години", ми каза Сашо Бойчев. Седнах, чесах се по главата, умувах, после се почесах още малко, така и така в последно време хвърча с диктофона насам-натам, си викам – бе що не си прасна едно автоблицинтервю.

Така и така съм направил вече десетки – въпросите готови, отговорите лесни и т. н. Затова, драги читателю, ти имаш уникалния шанс да прочетеш доказващ шизофрения материал на автодиалог. Себеобслужвам се с други думи.

Екип: PC Mania
Име: Георги Панайотов
Възраст: 26
Къде: София
Колко печелиш на месец?
Хех – да си виждал журналист в Порше или Мазерати? Тази работа е малко като при бакшишите – колкото си избачкаш, толкова. Търся компромис между сребролюбието и мързела.

Как влезе в професията?
Ами съвсем случайно, минах през офиса на Master Games (мир на праха им) да си взема някаква награда – тениска с Лара Крофт или нещо подобно. После се свързах с хора от PCM и така вече 8 години. Учех се от грешките си.

Това учил ли си го в университета?
Тъй, ако не си отговарях сам на себе си, сигурно щеше да се ококориш, като разбереш с какво съм се занимавал.
Дипломиран историк съм, съвременна история, после две магистратури по международни отношения и международна сигурност.

Какво е работното време?
Денонощно. Не зависиш от часове и дни – а от крайни срокове. Случвало се 29 часа да съм пред PC-то, без да стана. Броя

естествено и гейминга на заглавието, връчено ти по служба. Работата започва от момента, в който вземеш диска с играта, и приключва, когато текстът и картинките са предадени. Какво се случва по пътя, не искам да разказвам, но често включва енергийни напитки.

Как изглежда нормалният ти работен ден?
Ставане сутрин, кафе, фас (това е вредно, не го правете), душ и бегом на работа. Там частта с кафетата и фасовете се повтаря до откат. Пътьом се правят плонжове между разлютени главни редактори и коректори, и в края на деня се надяваш, че ще ти остане малко свободно време да убиеш стреса с безцелно щракане с фотоапарата.

Кое е най-якото на професията?
Фенките? Не, всъщност си обичам това, което правя – във всеки един момент от правенето му.
Кара ме да се чувствам ок със себе, пък и постоянните срещи с други хора си е оферта. А и нека си го признаем – името ми стои в най-голямото списание за игри и модерни технологии.

Най-лошото преживяване?
Най-гадно нещо няма. Но вече спрях да броя случаите, в които заради прииждащите крайни срокове съм отказвал сладък лаф и почерпка на приятели, или споделена нежност с някое ефирно създание. Работата дава много, но и взема много.

Кое е най-голямото признание, което си получавал?
Обичта или хейта на читателите – ако те четат, значи си свършил добра работа; ако те копират, значи наистина те ценят, а ако те хейтят – значи си ги провокирал с нещо.
Правя го заради тях... е, и заради себе си, но няма нещо по-лошо за един журналист от това да оставя хората безразлични към това, което им е написал.

Работата ви привлича ли жените?

Тъй, привлича хакери, ботове, диоптри и хемороиди.

Какъв искаше да станеш като пораснеш?
Рибар – щях да разкостя златната рибка, само три желания – а?

И сега малко сериозно. Радвам се, че се запознах с всеки един от колегите си, радвам се, че имах шанса и честта да работя с тях. Няма да изброявам поименно, да не би да пропусна някой. Ако можех да се върна назад с 8 години и да променя живота си, то в професионален план щях да направя само козметични корекции.

Стоян Спахиев

Малките процесори – Nano и Atom

При настолните процесори Intel продължават да поддържат смазващо предимство и AMD са принудени да предприемат драстични ценови намаления в цялата си продуктова гама, за да ограничат загубата на пазарен дял. Същевременно и трите останали производителя на x86 процесори (Intel, AMD и VIA – Transmeta и SiS вече не предлагат Crusoe/Efficeon и Rise mP6/SiS55x) се фокусират върху специални модели за преносими устройства и компютри.

VIA Nano

VIA навлязоха на пазара на x86 процесори, след като закупиха съответните отдели на National Semiconductor (Cyrix) и IDT (Centaur). Оттогава бяха пуснати три основни процесорни ядра – VIA Cyrix III, VIA C3 и VIA C7. Новият процесор VIA Nano, също като C3 и C7 е разработен от Centaur (Cyrix беше разформирован след неуспеха на Cyrix III) и представлява първия процесор от осмо поколение на VIA. За разлика от предшествениците си Nano въвежда множество похвати, характерни за съвременните модели на Intel и AMD и по този начин получава съизмерима производителност спрямо Celeron и Sempron, работещи на същата тактова честота. Nano се произвежда по 65nm технология във фабрика на Fujitsu и транзисторите му заемат 63 кв. мм площ. Въпреки съизмеримата производителност за MHz не се очаква тактовата честота на Nano да надхвърли съществено 2GHz, тъй като за разлика от архитектурите на Intel и AMD при Nano върховата производителност не е била първостепенен приоритет и чипът не може да достигне техните тактови честоти. Това не е недостатък, тъй като целта на VIA не е да се бори за масовия PC пазар, а да навлезе в сегментите на преносимите устройства (Ultra Mobile PC, Mobile Internet Device и др.), където малките физически размери и консумация на енергия са по-важни. Затова и несъвместимостта с дънните платки за Intel/AMD процесори е нещо очаквано. Nano използва системна шина V4 Bus (сходна с AGLT+ на Intel, макар и със спорен лицензен статус), но се предлага в изпълнения от C7 NanoBGA2 корпус (с размери 21x21 мм). Първоначално Nano ще се използва със собствените чипсети на VIA, но nVidia са обявили, че ще представят Nano-съвместими nForce продукти като част от по-голям план за съвместна дейност с VIA (двойката nVidia-VIA би бил логичен етап от консолидацията в бранша след обединението AMD ATI и декларираното желание на Intel да разработи мощен графичен ускорител). Nano притежава съвременни елементи като модул за предвиждане на разклонения в кода (избира кой е най-вероятният клон, чиито инструкции се обработват предварително) и модул за предварително изтегляне на данни от паметта, изпълнение на инструкциите не по реда на постъпването им (а по най-ефективния начин) – out of order execution (OoO), три декодиращи входа за x86 инструкции, седем порта за изпълнение, включително един за 128-битови SIMD (Single Instruction Multiple Data). Освен архитектурните нововъведения в Nano са добавени поддръжка на SSSE3 инструкции (в допълнение към MMX, SSE/2/3 на C7), виртуализация (съвместима с VT на Intel) и 64-битовите режими на x86-64. За разлика от Intel (с EM64T и др.) при VIA технологиите не получават специални

(и понякога подвеждащи) маркетингови имена – това дори е повод на сарказъм в някои публикации на VIA.
VIA впечатлява и с уникалния генератор на случайни числа (наличен в C7 и Nano) и уникалната за Nano технология за пестене на енергия, при която тактовата честота, захранващото напрежение и температурата са в динамична зависимост помежду си (например в режим максимална скорост, ако температурата е по-малка от даден праг тактовата честота автоматично се повишава над стандартната и т.н.). В допълнение Nano поддържа и най-новия C6 режим на Intel EIST (въведен с 45nm Core2), при който всички кешове са изпразнени, тактовите честоти - спрени и напрежението е сведено до абсолютния минимум, възможен при дадената производствена технология. Кеш паметта при Nano е от ексклузивен тип (т.е. данните в L1 и L2 секциите са различни – няма дублиране – и съответно използваемия обем е равен на сумата им както е при процесорите на AMD. При Intel в L2 кеш паметта се записва и цялото съдържание на L1 кеша (т.н. инклузивен тип). Вторият подход също има своите предимства, особено за многоядрени процесори със споделен между няколко ядра кеш). Nano използва по 64KB кеш от първо ниво за инструкции и данни (общо 128KB като AMD процесорите, но за разлика от тях, въпреки големия размер, се поддържа 16-пътен достъп срещу само 8-пътен при Intel Core2) и 1MB кеш от второ ниво. Първоначално са обявени пет модела Nano, като всички те използват 200MHz/800QPB процесорна шина. U2300 работи на 1GHz и има консумация от 5W (колкото Core Solo ULV), U2500 – 1.2GHz /6.8W, U2400 – 1.3GHz/8W (има вероятност окончателната тактова честота на U2400 да стане 1.4GHz преди появата му в реални продукти), L2200 – 1.6GHz/17W и L2100 – 1.8GHz/25 W. Изглежда според VIA малката консумация е по-важна от тактовата честота или поне това показва подреждането на моделните номера. VIA активно рекламират и консумацията в ненатоварен режим (idle), която за L2100 е 500mW, а за всички останали модели – 100mW. Засега всички модели Nano са едноядрени, но на по-късен етап се очакват и двуядрени.

Intel Atom

Продуктовата линия процесори на Intel досега се базираше на масовото Core ядро за лаптопи и настолни компютри (Core2 и Celeron процесори) разпространено към сървъри и работни станции (Xeon) плюс Itanium за над 8-процесорни системи и A100 за най-малките устройства (MID, UMPC, евтини неголеми настолни PC-та и т.н.). Фамилията процесори A100 използва Pentium M ядро (което от своя страна се базира на Pentium Pro/II). Наследникът в сегментите на A100 е Atom. Процесорното ядро Atom е изцяло нова разработка на Intel, фокусирана върху минималните размери и консумация на енергия. Докато с Nano VIA успява да настигне по-сложните архитектури на Athlon и Core, то с Atom Intel се връща на нивото на Pentium – Atom не поддържа непоредно изпълнение на инструкциите (използва in-order execution) и има само два входа за декодиране и съответно минимален брой обработващи портове. Все пак годините от Pentium до Core2 не са били напразни и Atom заимства множество техники от другите продукти на Intel – ядрото не е строго in-order и все пак са възможни някои малки размествания (в рамките на 2 инструкции) с цел по-ефективно изпълнение и се поддържат режимите за пестене на енергия на EIST, включително C6. Производителността на Atom е по-малка от Nano, Celeron или Sempron, работещи на същата тактова честота, особено при изчисления с плаваща запетая. Така както подреждането по производителност на Intel и VIA се обръща в полза на VIA, така и подреждането по отношение на консумацията се обръща в полза на Intel – цялата фамилия Atom е позиционирана под Core2 Solo ULV/VIA Nano, започвайки от 4W и достигайки до нечуваните за x86 процесор 0.65W. Минималистичният дизайн на Atom се отплаща с резултат от 47 милиона транзистора, побрани в 25 кв.мм площ (22x22мм корпус подобно на NanoBGA2) при 45nm производствена технология (досега VIA винаги изтъкваха, че C7 е x86 ядрото с най-малки размери сред съвременните процесори). Поради оптимизациите, необходими за намаляване на консумацията, площта, заемана от 1 транзистор е по-голяма в сравнение с 45nm Core2. За да се запазят малките размери и консумация, кеш паметта от първо ниво (L1) е с асиметрични обеми – 32KB за инструкции и 24KB за данни, а кеш паметта от второ ниво (L2) е 512KB от инклузивен тип (стандартния за Intel).
Целта на Intel е чрез Atom да започне завземането на пазарен дял първоначално при най-малките MID, а на по-късен етап при мобилните телефони и останалите устройства, използващи в момента множество модификации на ARM-ядрото (преди време Intel продадоха своята ARM-модификация Xscale). Тази стратегия е аналогична на инициативата „x86 навсякъде" подета от AMD. Засега Atom изглежда доста по-ефектно от Geode – AMD все още не са представили осъвременен модел с подходящата за целта идеология на Cyrix MediaGX (вграден видеоконтролер) и по-новите Geode са просто преименувани Athlon. Пречката Atom да се използва за устройства, по-малки от MID, е липсата на чипсет с подходящи размери (или още по-добре вграден чипсет и System-on-Chip архитектура като повечето ARM-продукти в този сегмент). Засега Atom се предлага заедно с i945GC и ICH7 или новите едночипови SCH (и в двата случая огромни чипове в сравнение с Atom, които също така и консумират доста енергия, тъй като се произвеждат по архаична в сравнение с Atom производствена технология – 130nm).
Функционална Atom е сходна на 65nm Core2 – при всички модели се поддържат x86 разширенията MMX, SSE/2/3 и SSSE3 (но не и SSE4), а при някои инструкциите за виртуализация (VT), 64-битовите режими на x86-64 и многонишковото изпълнение (Hyper Threading – виртуално второ ядро, чрез което да се оползотворят неизползваните изчислителни блокове. При Atom те обаче не са твърде много и ползата от HT ще е по-малка в сравнение с Pentium4. За сметка на това в близко бъдеще се очакват двуядрени Atom модели). Atom използва AGLT+ процесорната шина, характерна за всички процесори на Intel след Pentium4. Към момента се предлагат седем Atom процесора. Z500 и Z510 използват 100MHz/400QPB шина, поддържат EIST и VT, нямат x86-64 и HT, работят на 800MHz и 1.1GHz и консумират съответно 0.65W и 2W. Подобно на VIA и Intel обявяват също така консумацията в ненатоварен режим (съответно 80mW и 100mW), а в допълнение и средната консумация (съответно 160mW и 220mW). Всички останали Atom процесори поддържат HT и използват 133MHz/533QPB шина. Z520, Z530 и Z540 поддържат EIST и VT, нямат x86-64 и работят съответно на 1.33GHz, 1.6GHz и 1.86GHz, като Z520 и Z530 консумират 2W/220mW/100mW (TDP/средна/минимална), а Z540 – 2.4W/220mW/100mW. Активирането на HT при моделите, които поддържат тази технология, увеличава консумацията с около 200mW. N270 работи на 1.6GHz, но за разлика от Z530 губи поддръжката на VT и консумира 2.5W (за сметка на това е двойно по-евтин) и не поддържа режим C6 на EIST. Atom 230 засега е единственият Atom модел с поддръжка на x86-64, работи на 1.6GHz и поддържа HT, но няма нито VT, нито EIST. Atom 230 консумира 4W и е най-евтиният представител на новата фамилия (двойно по-евтин от N270). Поради необходимостта от външен чипсет Atom все още не представлява непосредствена заплаха за ARM продуктите, но прави възможно реализирането на наистина привлекателни MID устройства („достатъчно" бързи, леки и с дълго време на работа) за разлика от не особено успешните A100 UMPC. Intel се надяват успехът на ASUS EeePC (евтин лаптоп с тегло под 1кг, 7"-10" екран и ULV Celeron-M процесор заменен в по-новите модели с Atom) да бъде повторен в още по-малък формат и в по-големи количества чрез някой Atom MID. Активното конкуриране с ARM не се очаква преди следващата актуализация на Atom платформата (процесор с вграден северен мост и графично ядро от PowerVR. Той се явява идеологически наследник на неуспешния заради Rambus DRAM проект Timna. Atom от своя страна е проект на групата, разработваща Tejas – енергоемък, неуспешен проект на Intel за наследник на Pentium4. За щастие от Atom е видно, че екипът радикално е променил целите си) и най-вече след появата на SoC (едночипов продукт, комбиниращ процесор, графично ядро, северен и южен мост) модели. AMD имат всички предпоставки за изграждане на подобен продукт – прокламират визията „x86 навсякъде", наследиха MediaGX (продукт изпреварил времето си, но вр-

вящ именно в тази посока), обединиха се с ATI, получавайки мощно съвременно графично ядро, Imageon/Xilleon фамилиите продукти, използващи ARM, както и графичните ускорители на Xbox360 (с eDRAM памет) и най-успешната конзола – Nintendo Wii. Съществени стъпки от AMD в посока SoC обаче не се очакват преди появата на Fusion (комбинация от процесорни и графични ядра) при настолните компютри.
VIA CoreFusion също върви в тази посока (но все още няма Nano вариант), като VIA имат шансове именно в тази област (процесорите Nano и графичните ускорители Chrome400 не са достатъчно мощни за игри на 24" монитор, но не биха се затруднили с един мобилен телефон).
SiS преди време дори бяха стигнали още по-далеч и предлагаха за известно време именно System-on-Chip фамилия SiS55x, използваща Rise mP6 x86 ядро, но изглежда също като при MediaGX, пазарът не е бил готов и производството на SiS 55x бе спряно (а от около година SiS не са пускали никакви нови продукти). И двата процесора на Transmeta имаха изцяло вграден северен мост, но компанията се отказа от по-нататъшната разработка на VLIW процесорите си (Crusoe и Efficeon) и в момента не продава повече процесори.

AMD Turion X2

След покупката на ATI от AMD започнаха силно да наблягат на „платформата като цяло" – синхронизираха пуска на процесор, чипсет и видеоускорител („Spider"), обявяват маркетингови инициативи от тип на AMD GAME! и LIVE!, а сега и комплект, подобен на Intel Centrino – процесор за мобилни компютри плюс чипсет (AMD не предлага собствен контролер за Wi-Fi безжична мрежа, а препоръчва използването на такива от трети производители).
Чипсетът е M780G, аналог на настолния AMD780G, а процесорът е Turion X2. Освен с отпадането на цифрите „64" (досегашните модели се наричаха Turion64 X2) новият процесор може да се похвали с пълна подмяна на вградения северен мост. Turion X2 използва две обикновени 65nm Athlon64 ядра, но вместо общо захранване и HyperTransport 2.0 интерфейс, работещ на 1000MHz/2000DDR (8 GB/s), притежава северен мост с двуканален контролер за DDR-II/800 памет (12.8GB/s), поддръжка на HT3.0 и подобрена Cool'n'Quiet технология за пестене на енергия. При първия процесор на AMD с HT3.0 (Phenom) се използваха две захранващи напрежения – едно за северния мост и едно за процесорните ядра. При Turion X2 напреженията стават още повече – всяко процесорно ядро се захранва отделно и по този начин се постига минимална консумация на енергия в зависимост от натоварването. Предлагат се четири модела от новия мобилен процесор. Всички са двуядрени и използват SocketS1+ и HT3.0 интерфейс със скорост 1800MHz /3600 DDR (14.4GB/s). Turion X2 RM70 работи на 2GHz, има по 512KB L2 кеш на ядро (общо 1MB) и консумира до 31W. Turion X2 Ultra имат по 1MB L2 кеш на ядро (общо 2MB) и работят на следните тактови честоти: 2.1GHz (ZM80, 32W), 2.2GHz (ZM82, 35W) и 2.4GHz (ZM86, 35W). Turion X2 Ultra е първият 65nm процесор на AMD с 1MB L2 кеш във всяко ядро и може би ще се появи в настолен вариант като заместител на 90nm Athlon64 X2 моделите с 2x1MB кеш. Същевременно все още се предлагат и нови Athlon64 X2 мобилни процесори – двуядрен QL60, работещ на 1.9GHz, произведен по 65nm технология с 2x512KB кеш и 35W консумация както и едноядрен мобилен Sempron SI40, работещ на 2GHz, произведен по 65nm технология с 512KB кеш и 25W консумация.

Възможности и поддържани набори инструкции

Процесор	x86-32 (80386+)	x87-32 (80387+)	x86-64 [1] (80886+)	MMX	3DNow! +	SSE	SSE2	SSE3	SSSE3	SSE4	C'n'Q [2]	VMX [3]	физически ядра / общо нишки
VIA Nano	да	да	да	да	не	да	да	да	да	не	да	да	1 / 1
Intel Atom	да	да	да *	да	не	да	да	да	да	не	да *	да *	1 / 2**
Celeron 4/5xx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	не	не	не	1 / 1
Celeron/Pentium/C2Duo E1/2/4xxx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	не	да	не	2 / 2
Core 2 Duo E6xxx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	не	да	да	2 / 2
Core 2 Quad QX/Q6xxx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	не	да	да	4 / 4
Core 2 Duo E8xxx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	4.1	да	да *	2 / 2
Core 2 Quad QX/Q9xxx	да	да	да	да	не	да	да	да	да	4.1	да	да	4 / 4
Sempron AM2	да	да	да	да	да	да	да	да	не	не	не	не	1 / 1
Athlon64/LE AM2	да	да	да	да	да	да	да	да	не	не	да	да	1 / 1
AthlonX2/64 X2/64 FX AM2/12 07	да	да	да	да	да	да	да	да	не	не	да	да	2 / 2
Phenom	да	да	да	да	да	да	да	да	не	4a	да	да	4 / 4

* има някои модели, които не поддържат тази функция, ** някои модели са без HyperThreading поддръжка (т.е. 1 ядро – 1 нишка)
1. x86 64-bit ISA (Instruction Set Architecture), една и съща функция (документираните й възможности), но с различни наименования – AMD: AMD64 или Intel: EM64T (Enchanced Memory 64 Technology); поддържа се от Windows x64-вариантите (Server 2003/XP Pro, Vista)
2. в зависимост от процесора е реализирана различна технология – AMD: Cool'n'Quiet, Intel: Enchanced SpeedStep Technology (EIST), VIA PowerSaver; изисква инсталиране на драйвер и работи, ако се поддържа от конкретните BIOS, дънна платка и операционна система. Само по-новите ревизии на P4 6x1 и P-D 9xx имат EIST поддръжка.
3. Virtual Machine eXtensions – Intel/VIA: Virtualization Technology (VT), AMD: I/O Memory Mapping Unit (IOMMU) и "AMD-V"; необходима е поддръжка в BIOS и специален управляващ софтуер.

Процесор модел	Тактова честота	Процесорна шина	Брой ядра	Многонишковост (HyperThreading)	64-битов (x86-64)	Виртуализация (VT)	Енергоспестяване (EIST)	Консумация на енергия			Цена (1000бр.)
								TDP	Средна	Минимална	
Atom Z500	800 MHz	100MHz/400QPB	1	не	не	да	да	650 mW	160 mW	80 mW	45$
Atom Z510	1.10 GHz	100MHz/400QPB	1	не	не	да	да	2 W	220 mW	100 mW	45$
Atom Z520	1.33 GHz	133MHz/533QPB	1	да (с 2.2 W TDP)	не	да	да	2 W	220 mW	100 mW	65$
Atom Z530	1.60 GHz	133MHz/533QPB	1	да (с 2.2 W TDP)	не	да	да	2 W	220 mW	100 mW	95$
Atom Z540	1.86 GHz	133MHz/533QPB	1	да (с 2.64W TDP)	не	да	да	2.4 W	220 mW	100 mW	160$
Atom N270	1.60 GHz	133MHz/533QPB	1	да	не	не	да	2.5 W		500 mW	44$
Atom 230	1.60 GHz	133MHz/533QPB	1	да	да	не	не	4 W		1 W	29$
Nano U2300	1 GHz	200MHz/800QPB	1	не	да	да	да	5 W		100 mW	
Nano U2500	1.2 GHz	200MHz/800QPB	1	не	да	да	да	6.8 W		100 mW	
Nano U2400	1.3 GHz	200MHz/800QPB	1	не	да	да	да	8 W		100 mW	
Nano L2200	1.6 GHz	200MHz/800QPB	1	не	да	да	да	17 W		100 mW	
Nano L2100	1.8 GHz	200MHz/800QPB	1	не	да	да	да	25 W		500 mW	

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

HiFi 101

HiFi ЗВУК И ВИЗИЯ

бр. 101, юли, цена 4,95 лв.

списание за домашно развлечение

ПОРТАТИВЕН СВЯТ

В сезона на персоналните телевизори и плейъри

и SD, и HD

Камери за любители и професионалисти

1000 AV модела в каталог

Новата вълна – HD тунерите

Музика на MAX

Избираме саунд станция за MP3 плейъра

VIP зона: 1 kW

Тайните на Bryston 28B-SST

ТЕСТОВЕ НА 32-ИНЧОВИ FULL HD ТЕЛЕВИЗОРИ и CAR DVD РЕСИВЪРИ

ЕВОЛЮЦИЯТА НА FUJITSU-SIEMENS

SURROUNDVIEW ОТ ATI И AMD

Георги Панайотов

Да HD или да не HD, това е въпросът?

Казват, че живеем в дигиталната ера. Определено е така, въпреки че ако влезете в някое родопско село, бързо можете да преосмислите убеждението си. Всичко се променя, включително и един от най-старите пасивни методи на забавление - телевизията. Катоднолъчевите "кашони" отстъпват място на фините течно кристални дисплеи, а те сами по себе си биват изместени от новото поколение ТВ-та. След като вече разбрахме изхода от войната между HD DVD и Blu Ray дисковете, е време да разберем за чий беше целият зор и струва ли си прехода към HD телевизор.

HD-Ready и HDTV - има ли разлика изобщо?

Когато се запътите с бодра стъпка и току що изтеглен кредит за нов телевизор, е възможно да бъдете леко объркан от серията с лепенки върху на пръв поглед еднаквите монитори. Вместо да решите проблема радикално, купувайки първия попаднал ви пред очите, вижте каква е разликата между различните формати. HD Ready логото се лепи на първите телевизори с частична или пълна HD поддръжка. За първи път терминът влиза в употреба през 2005 година. Телевизор с "HD Ready" може да приема видео и аудиосигнал с високо качество във формат 720p, 1080i или 1080p, използвайки допълнителен адаптер. В него няма вграден HD-тунер, освен това самата му електроника не винаги е „ОК" с HD сигнала. С други думи - по-евтината версия, която с малко късмет ще ви предложи сходно или много близко до истинското HD качество. Все пак ще трябва да преглътнете невъзможността за перфектна картина (често има шум и проблеми в сигнала), изобразяването на стандартните резолюции и свеждането им до по-ниски, както и по-ниското качество на звука.

В интерес на истината почти всички дисплеи за PC или лаптоп, произведени след лятото на 2006 година, са доста повече подготвени за HD визия, отколкото и най-добрият HD-Ready телевизор. Така че съвсем спокойно можете да скипнете частта с ново ТВ и да се замислите за нов монитор за PC-то, дори може да ви излезе по-евтин.

1080p HDR

На повечето HDR телевизори не им достигат пиксели, за да бъдат потентни HD заместители. Въпреки че официалната им резолюция е 1920x1080, реално те постигат HD ефект при 1024x768. 1080p форматът донякъде оправя този недостатък и често е възприеман като Full HD (или Complete High-Definition) формат. 1080 е броят на изобразяваните на дисплея линии с пиксели в съотношение 16:9. Филмовата индустрия използва 1080p24 (при 24 кадъра в секунда) като стандарт на дистрибутираните филми, превръщайки го в универсален видео и аудиоформат. В момента се работи над ultra-high definition video формат, но в близко бъдеще 1080p и 1080i HDR ще са стандарти.

Саунд

В повечето рекламни брошури на HDTV се обещава киносалон у дома, защото форматът възпроизвежда Dolby Digital аудио с поддръжка за 5.1 съраунд звук. Реално, за да чуете този звук, трябва да ви бъде изпратен. Дори и да няма проблеми по трасето, той трябва да присъства в лентата, която гледате. И ако даден филм или предаване не е заснет, за да поддържа 5.1 съраунд, то ще си слушкате стерефония на ултра скъпите кьолони и ушите ви ще плющят. Естествено ще усетите разликата, ако пуснете Blu Ray диск или игра с поддръжка на многоканален звук, каквито са част от next gen заглавията.

Преимуществата

High-definition телевизията (HDTV) има едно основно качество пред всички останали ТВ формати в момента – около 8 пъти по-доброто качество на картина и звука. Тоест ТВ сигнал с кристалността на образа на DVD и с 5,1 аудио. Самите линии с пиксели са 7 пъти повече, а изображението е 2 до 5 пъти по фокусирано. 1080-те линии се опресняват информацията си на две части за 2 секунди (по 540 линии на секунда), което пък намалява трафика на информация и възможните смущения заради загуба на сигнал. След като получи пакета с данни, всяка една от секундите се разделя на средно 60 кадъра, което е стандартният рефреш рейт на HD телевизорите. Стандарт за HDTV аудио сигнала е Dolby Digital 5.1 съраунд звук, докато аналоговата телевизия предлага монофоничен или стерео сигнал. С малко късмет и познания

Колкото повече, толкова повече

Кратка характеристика на различните HD и Full HD формати, 720p е стандартният за най-масовите в момента приемници, при които изображението е изградено от 720 линии:

720p
Резолюция: 1280x720
Брой пиксели: 786 432 (0,8 MP)
Съотношение: 16:9
Описание: Стандартната резолюция за PC, най-широко разпространената в HD - Ready плазмените дисплеи.

1080i
Резолюция: 1920x1080
Брой пиксели: 1 382 400 (1,4 MP)
Съотношение: 32:27
Описание: Рядко срещана (все още) резолюция при HD-Ready и HDTV плазмените телевизори

1080p
Резолюция: 1920x1080
Брой пиксели: 2 073 600 (2.1MP)
Съотношение: 16:9
Описание: Стандарта за LCD HDTV дисплеите - ДЪ РИЙЛ ШИТ с други думи.

2160p
Резолюция: 3840x2160
Брой пиксели: 8 294 400 (8.3 MP)
Съотношение: 16:9
Описание: Quad HDTV формат за DCI Cinema 4k стандарта. Все още няма HD Ready 2160p телевизори за масова продажба, освен по поръчка за космически суми. Очаква се форматът да влезе в масово потребление през 2015 година.

стереофонията може да бъде ъпгрейдната до Dolby Surround, при пускането на цифрови канали, но до момента това е по-скоро екзотично, отколкото конвенционално решение.

Проблемите...

На практика, колкото и тежкарски да е телевизорът и колкото и да платите за HD канали, не винаги ще имате перфектното и обещано от рекламите качество.... освен ако не сте на 10 метра от дисплея. Много от операторите не спазват напълно HDTV спецификациите. Нещо като българските ланаджии, обещаващи 5 мегабайтов нет, но продаващи 12 килобайтов такъв и 4.88 мегабайта пиринг към БГ мрежите.

Финалният продукт - картината на ТВ-то ви зависи от качеството на изградената мрежа, декодиращото устройство и най-вече - самия сигнал, който операторът предоставя. Всеки оператор разполага с определен bandwidth и за да може да се вмести в него с по-голям пакет от програми, просто компресира битрейта (потока данни/качеството) на всеки един от тях. При този процес, освен че се губи голяма част от качеството, е възможна появата на смущения, замръзвания на картината или визуални артефакти. Самото устройство за декодинг на HD сигнала, ако не е свързано правилно, дава дефект, или просто сте усукали някой от кабелите му, може да доведе до пълна загуба на сигнал, или перманентното му влошаване. Тъй като техниката е малко по-различна от използваната до момента, а почти никой не влага средства в обучаване на персонал, самите техници не винаги са по-наясно от клиентите си какво и как правят.

За добра свръзка има нужда и от специална HDMI кабелна инфраструктура - т.е. кабели, пригодени за HD и можещи да пренесат големите потоци от информация на голямо разстояние без загуба на качество и лаг. Те са доста по-скъпи от стандартните такива и водят до допълнително оскъпяване на услугата, или до пълното им игнориране. Уви, ако операторът не ги е използвал, дори да пуска HDTV сигнал, без допълнителна компресия, а вие разполагате с нужния приемник и дисплей, ще можете да се радвате само и единствено на картина и звук с SDTV качество. Същото важи и ако сигналът минава през обикновени кабели от сателитната чиния до приемника ви.

HD е пряк наследник на дигиталната телевизия, и е генетично обременена от предците си. При силни смущения (побъркала се ретрасларорна кутия на енергото близо до блока ви например, или една обикновена буря) не просто се появяват снежинки на екрана - цялата картина замръзва, прескача или изкарва серия от артефакти. Тъй като аналоговият сигнал е в пъти по-малък, като информация, той може да се "самолекува" (вече споменатите снежинки), при HDTV няма средно положение на относително добър сигнал - той или е перфектен, или го няма никакъв.

В родината

Евроком, Bulsatcom и ITV Partner си стиснаха ръцете, за да предложат full hd канали, с перфектно качество на звука и картината по кабел и сателит. Уви, в момента предлаганите програми са само 3 - Eurosport, National Geographic и Lux, което свежда мнението им за бг публиката до вманиачени по научнопопулярните филми спортистчетановобоготаши. За екстрата на това да гледаш изригването на вулкан, пъпките по лицата на рандъм футболероси или луксозни, но за сметка на това смущаващо кичозни вещи, се бъркаш с около 200 кинта за HD тунер на 1 ТВ и 15 кинта на месец към кабелния си оператор.

В момента услугата е нерентабилна и най-вече неатрактивна с малкия избор от канали. Важното обаче е, че първата стъпка е направена, и си залагам журналистическата карта, че в първите 5 добавени програми, които ще бъдат пуснати, ще фигурира такъв с поп-фолк.

В крайна сметка

От където и да го погледнеш, в момента да си вземеш HD приемник само заради телевизията, не е оферта. Предлаганите в родината канали са просто прекалено малко и прекалено... неадекватни (няма 1 новинарски), за да са интересни сами по-себе си. Единствената мотивация, за инвестиция в нов телевизионен хардуер е ако си луд киноманиак, гледаш поне 3 филма с HD формат на ден, а в свободното си време разцъкваш HD игри на Xbox-а си. Индустрията и технологиите вървят напред, подкрепяни от окуражаващото ни дюдюкане, но все още са едва на ниво екзотичен, но реално не много важен за съществуването ти лукс.

DTV

Дигиталната телевизия (DTV) се различава от аналоговата с това, че видео и аудио информацията се предава по криптиран (дигитален) път. Внедрена в края на 90-те, успява бързо да се наложи, като атрактивна услуга, както за телевизионните компании, така и за крайния потребител - зрителя. Дигиталният сигнал предлага повече решения и е по-гъвкав от аналоговия. Дигиталната телевизия (стига да не се излъчва от оператор-еднодневка) предлага по-добро качество на картината и звука, и възможност за програмиране на самия сигнал. Но качеството не е драстично по-добро от това, което предлага HD-то, просто защото се променя процесът на пренос на сигнала, но не и input качеството му.

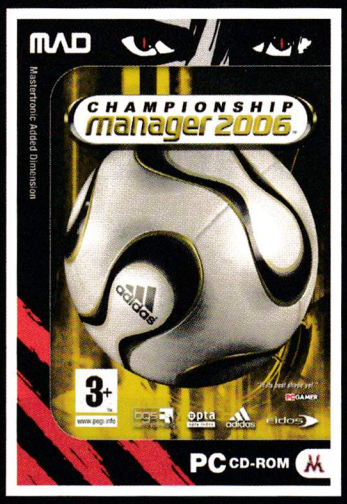
Иван Дончев

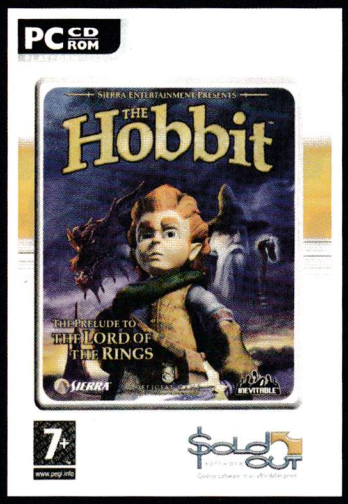
Таблетите – история и технологии

Графичният таблет е устройство, което позволява ръчно рисуване на изображения в компютърна среда. Добре познат на художници и дизайнери, занимаващи се с компютърна графика, таблетът им спестява ужаса на рисуването с мишка. Ако не разбирате какво е ужасното – вземете един сапун, лист хартия и едно късо парче молив.
Сега забийте молива в средата на сапуна и опитайте да рисувате с така полученото съоръжение. Ако това не ви скъса нервите, замислете се сериозно дали да не започнете да преподавате йога и медитация на малки групи редовно прекаляващи с кафето графични дизайнери.
Освен за специализираните цели на компютърната графика, таблетът може да се използва и за пълна замяна на мишката, при работа с компютъра, макар че това далеч не е основното му предназначение.

История и развитие на таблетите

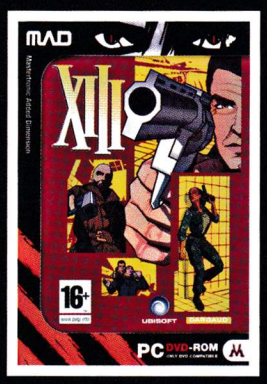
Първите модели са били известни като акустични таблети. Тяхната писалка е генерирала звуци, които са били приемани от разположени в ъглите на подложката микрофони. По разликите между времето на приемане се е пресмятало положението на писалката върху полето на таблета. За генериране на звука от писалката са се използвали електрически искри, затова този вид таблети са известни още и като таблети с искра (spark tablets). Като всяко невиждано за времето си чудо, системата е била сложна, скъпа и доста ненадеждна, тъй като лесно се е обърквала от външни звуци и от отражения на своите собствени сигнали в околните предмети, включително и в ръката на оператора.
Далеч по-добри са били резултатите при смятаните за основоположници на съвременните

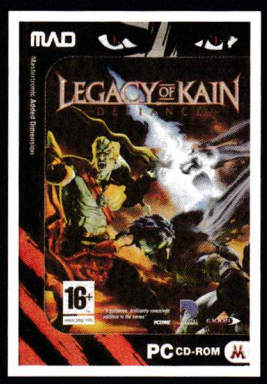


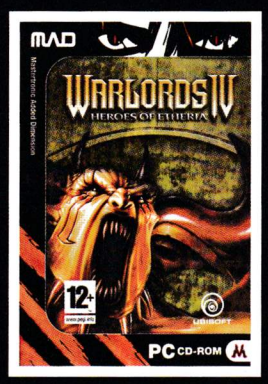


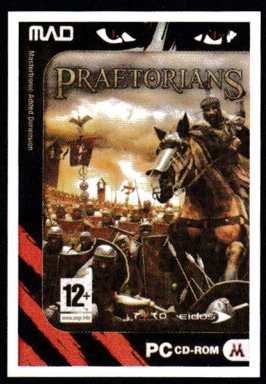
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

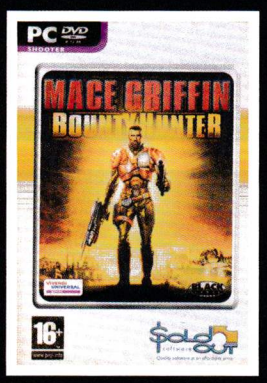
19.90 лева

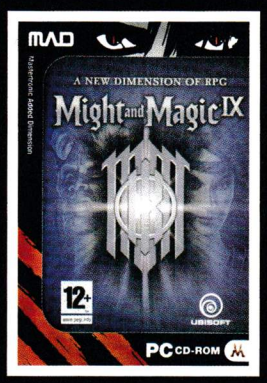


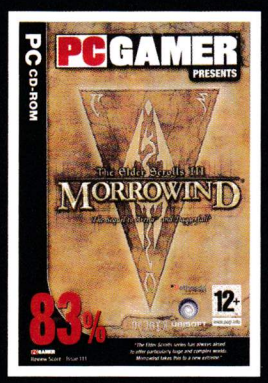


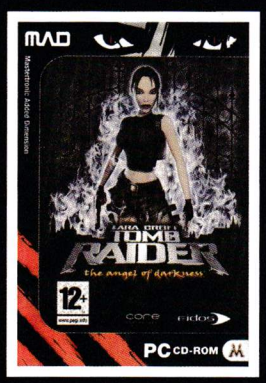


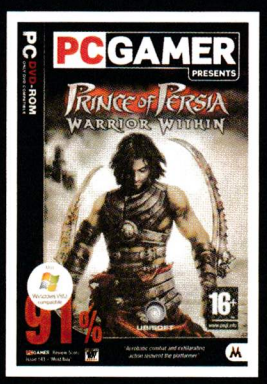


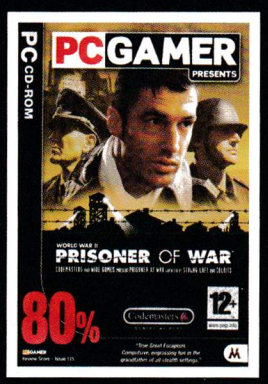


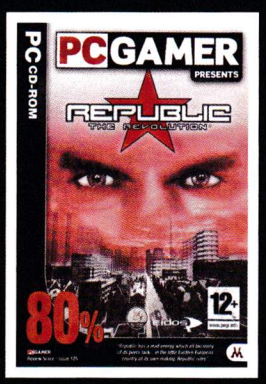












Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

таблетни технологии таблети RAND, известни и като Grafacon таблети (съкращение от Graphic Converter). При тях, в таблетната подложка е вградена фина мрежа от проводници, които генерират слаби магнитни сигнали. Перото приема тези сигнали и въз основа на тях се определя местоположението му върху повърхността на таблета. Това е била водещата технология през 1964 година, но все още на нея се е гледало като на някаква техническа екстравагантност.
Таблетите набират популярност сред масовите потребители едва в средата на 70-те и началото на 80-те години, благодарение на успеха на дигитайзерите ID (Intelligent Digitizer) и BitPad на компанията Summagraphics Corp. Тези устройства се продават в комплект с компютърни системи от някои производители, както и със специализирани CAD (Computer Aided Design) софтуерни решения, като AutoCAD, което им дава така необходимия начален тласък.
OEM версия на BitPad се е продавала и от Apple Computer като аксесоар към легендарния Apple II. В тях са се използвали проводници от специални сплави, разположени върху твърда основа, които са давали висока прецизност, както и възможност за отчитане на Z-координатата на писалката или дигитайзера.
Пак с AppleII се свързва и първият графичен таблет за домашна употреба – KoalaPad, който бързо набира популярност и след известно време се появяват и модели, които могат да работят с други от популярните по онова време компютри, като TRS-80 Color Computer, Commodore 64 и Atari. Появяват се и конкурентни модели от различни производители, като заслужава да се отбележи този на Atari, който се е отличавал с доста висока прецизност.

Съвременни технологии

В днешно време има две основни технологии, по които се произвеждат таблети – пасивна и активна. Пасивните таблети работят, използвайки принципите на електромагнитната индукция. При тях проводниците, разположени в таблетната подложка, изпълняват едновременно ролите на предаватели и приемници на електромагнитния сигнал (за разлика от останалите технологии, където проводниците са само предаватели, а сигналът се приема в писалката). Изключеният от подложката сигнал се приема от LC-верига (резонансна верига, която задържа приетия сигнал) в перото. След това мрежата от проводници преминава в режим на приемане и отчита координатите. Най-забележителното на тази технология е отпадането на необходимостта от кабели и захранване за писалката, тъй като цялата тежка работа се извършва от подложката. По тази технология са изградени най-разпространените в момента устройства. Съвременните пасивни таблети отчитат координатите на писалката, дори и без тя да докосва повърхността на таблета, както и много нива на натиск на върха на перото, та дори и наклона на писалката. В по-старите модели тази информация се е предавала като са били променяни параметрите на LC-веригата, т.е. имало е промяна във формата на сигнала, докато по-новите таблети наслагват цифров код върху сигнала, което води до много по-голяма гъвкавост и прецизност.
Пасивни таблети се произвеждат от пазарния лидер Wacom, който държи редица патенти, с които възпрепятства конкуренцията от копиране на технологията. Активните таблети са алтернативната възможност, при която писалката има собствено захранване и няма нужда да получава сигнали от подложката. Предимството тук е, че таблетът работи само в режим на приемане, което означава, че непрекъснато слуша за сигнал от писалката и може да даде един по-постоянен и прецизен резултат. Основен недостатък е, че перата са по-големи и неудобни и трябва да се грижите винаги да имате заредени батерии наблизо.

Аксесоари за таблети

В групата на аксесоарите влизат различните видове писалки и заместители на писалки, които могат да се използват с таблетите.
Едно перо за таблет може освен чувствителен връх да има и гума за триене от обратната страна. Макар и различна на външен вид, тя представлява още една, чувствителна на натиск верига, която може да комуникира с подложката. Ако потребителят желае, може да я използва не само като гума, но и да я конфигурира като друг тип четка. При таблетите, които работят с цифров код наложен върху сигнала, с един таблет могат едновременно да се използват много пера, всяко от които със собствени настройки на четката. Това става възможно като всяко перо има свой собствен идентификационен код, който се предава на таблета.
Софтуерът предоставя доста широка гама от възможности за персонализация на поведението на вашия таблет. Чрез настройки на чувствителността можете да направите така, че четките ви да отговарят на много малък натиск с върха на перото, или да се променят при по-голяма амплитуда. Наклонът или завъртането могат да променят формата на четката, така че да се получават по-реалистични отпечатъци.
Някои пера имат вградена химикалка, така че, като поставите лист хартия върху повърхността на таблета, можете да рисувате на хартията и едновременно с това да получавате електронно изображение.
Повечето таблети идват комплектовани и с мишка, която може да се използва само върху таблета. За разлика от стандартните мишки, тези са по-прецизни и освен това могат да работят с абсолютни координати. Т.е. мястото на мишката върху повърхността на подложката съответства на позицията на курсора върху екрана. За CAD приложения, често използвани са специални устройства - дигитайзери, които приличат на мишка, но се отличават от нея по това, че имат кръст-"мерник" за точно позициониране и много повече функционални бутони. За художници има и въздушна четка (airbrush), с която се симулира работата на едноименното устройство от реалния свят, само че без боите, компресорите, маркучите и проблемите със захранването, които са неизменна част от процеса. За жалост, с цифровия airbrush не можете да рисувате по стените, а само по таблета.

Touchscreen

Таблетите се отличават с голяма прецизност, с възможност за засичане на координати без писалката да докосва таблета, с отчитане на до 1024 нива на натиск (1024 при високите класове, в стандартните се отчитат 512 нива, а по-обикновените модели работят и с 256), наклон на писалката и т.н. Но когато искаме посочващо устройство, с което да заменим мишката, можем да жертваме голяма част от всички тези екстри. Това води до създаването на евтина и достъпна технология, която може да бъде влагана в различни потребителски устройства и която, макар че се отдалечава от темата за таблетите, която разглеждаме, има редица предимства за обикновения потребител.
При чувствителните на допир екрани (touchscreens) ние гледаме и докосваме една повърхност, докато резултатът от работата ни с повечето таблети се изобразява на отделен екран. Разбира се, има и хибридни модели, на които екран и подложка са едно, но цените там са доста високи и към настоящия момент, те не могат да бъдат разглеждани като масови устройства.
Обикновените touchscreen-и са лишени от високата прецизност и многото параметри, които отчитат таблетите, затова са неподходящи за прецизни графични приложения, но пък са много удобни за създаването на интуитивни потребителски интерфейси, където дори и с пръст човек може да посочва какво иска да направи. И докато шансът таблетите да погребат мишката е много малък, то новите интерфейси с чувствителни на допир екрани, вече дишат във врата на задържалия се десетилетия в употреба електронен гризач.

GIGABYTE nVidia 9600 GSO

Nvidia винаги са имали много агресивна продуктова и ценова политика, конкурирайки се в последно време предимно със себе си. Още преди хората да успеят да съберат пари или да се нарадват на някоя от 8х серията видеокарти, производителят на графични ускорители замени чипа GeForce 8800 GS с GeForce 9600 GSO. 9600 GSO е базиран на същото G92 ядро с 96 стрийм процесора, на които се радва и 8800 GS, но с новата 9х карта nVidia даде малко повече свобода на асемблаторите на карти за PCB дизайна на финалния продукт и избора им на тактови честоти за процесора и паметта. Моделът на Gigabyte например е с 384 MB GDDR3 памет, използваща 192 битов интерфейс, охлаждане от Zalman и най-високото съотношение цена/качество за момента на пазара.

Инсталацията на картата протича бързо и безпроблемно. Освен диска с драйвери, помощен софтуер и съответната документация в пакета с нея ще намерите захранващ кабел за свързка с дъното, преходници за LCD и CRT дисплеи и bridge за свързването на две карти в SLI режим. Картата се загнездва на стандартен PCI Express 2.0 слот, като вентилаторът й е с нормални размери (въпреки че е бая дебеличък), но не пречи на монтирането на втора карта до нея. Когато са я създавали, дизайнерите от Gigabyte са го направили с мисълта за многофункционалност. 9600 GSO е една много добра геймърска карта, но опцията за включване на два монитора (2 DVI порта) и ТВ (един S-Video Output) към нея, я правят добър избор и за мултимедийни станции или връзването на два работни терминала към едно PC. Максималната поддържана от картата резолюция 2560 на 1600 пиксела с пълен съпорт за DirectX 10. С параметрите си видео ускорителят се позиционира на границата между бюджетните и средния клас видео карти. Картата е с 550 MHz честота на ядрото и 1600 MHz на паметта, поддържайки Shader версия 4.0, за по-реалистична графика. Ако това не ви е достатъчно, можете да пробвате да я клокнете, а наистина доброто охлаждане (Zalman) ще ви подсигури частичен успех (защото не е хубаво човек да си бъзика из основи хардуера, особено ако не е специалист в това).

Моделът на Gigabyte се радва и на специалните технологии, използвани във всички платки на компанията. Ultra Durable 2 технологията осигурява по-ниско енергопотребление и съответно по-ниско ниво на топлината на всички компоненти на картата, водещи до по-дълъг живот на вентилатора и самата платка. Подсигурена е и програма за мониторинг на температурата на ядрото и паметта, както и оборотите на фен-а, даваща ви в реално време информация за това какво се случва зад кутията на компютъра ви.

Всъщност 9600 GSO поставя пред редовия геймър следната дилема: дали да си закупи вече клокната и по-мощна видеокарта или за същите (и дори по-малко) пари да вземе два ускорителя, които да върже на една машина (SLI режим). Тестовете показаха, че двойката 9600 GSO-та предлага истинска мощ, като за целта бе използван Crysis с 8xAA, Shader и текстурни елементи, издупени на максимум. В същото време двете карти си разпределят натоварването, което, придружено с доброто им охлаждане, поддържаше температурата им в рамките на 40 градуса - своеобразен рекорд.

GIGABYTE nVidia 9600 GSO се продава за около 224 лева
Със съдействието на Vali

TOSHIBA SATELLITE A315-D

"Геймърски лаптоп" продължава да бъде един подлаган на силно съмнение термин. Повечето потребители са скептично настроени към концепцията за мобилна гейминг платформа и дори да приемат нейното съществуване, са по-уверени в нейната нерентабилност, отколкото в собственото си съществуване. Всъщност донякъде са прави за второто, тъй като екстрата "мобилност" се заплаща допълнително, но твърдението, че хардуерните мишци на преносимите компютри не могат да се мерят с тези на десктоп системите, е повече от архаично.

Toshiba Satelite A315-D е пълно доказателство на това. С трите гигабайта ултра бърза DDR памет, двуядрен процесор, "туптящ" на 2.5 гигахерца и най-добрия мобилен Radeon Сателитът се справи повече от блестящо във всички проведени тестове. За целта лаптопът бе натоварен с Halo 2, Mass Effect, Call of Duty 4 и Universe at War: Earth Assault с DX 10 активиран, там където е възможно. Всички бяха пуснати в оптималната поддържана от дисплея резолюция с всички опции на Max. Лаптопът успя да задържи стабилен фреймрейт при тестваните заглавия, с лек лаг след 2-3 часа продължителна игра, вследствие на прегряване. Всъщност охлаждането е най-големият проблем на машината, за това е добре да бъде комбинирана с някаква допълнителна форма на вентилация. При стандартни дейности (браузване през Wi-Fi, гледане/правене на филми с вградената уебкамера, офис приложения) проблемите с температурата приключват. Друга леко досадна страна на лаптопа е разположението на всичките експанд слотове по двата фланга на корпуса.

След закачането на USB Мишка, слушалки, хард диск, мрежов кабел и втори монитор ноутбукът заприлича на уродлив високотехнологичен октопод. Но това е ниска цена за лукса да цъкате next-gen заглавия, спокойно седнали на пейка в парка в продължение на три часа. И после - гейминГът не можел да бъде комбиниран с излизания в природата, а?

Toshiba Satellite A315-D се продава за около 2700 лева
Със съдействието на "Технопро"

TURBO-X H646MV

Turbo-X H646MV са много добро решение както за геймъри, така и за меломани. На пръв поглед това са стандартни слушалки. 108dB на 1KHz диапазон на саунда, доволно дълъг кабел за разходки около компютър, гигантски допълнителен контролер за басовете и нивото на звука. Именно басовете са и скритият коз в този продукт. С едно леко припъзване на бутон, пренасяте бас ефекта на добре оборудвана дискотека директно в ушите си. Всеки бийт кара мембраните на слушалките да вибрират и усещането е несравнимо. Ефектът на изненада е гарантиран, а на вас ви остава удоволствието да следите сменящите се лицеви анимации по лицата на френдовете си, използвани в ролята на тестови зайчета. С изключен бас ефект Turbo-X H646MV предлагат добра шумоизолация и добър саунд, въпреки че заради засилването на басовите тонове нормалният им звук е по-нисък и по-плътен от тези на стандартни колони или слушалки. Слушалките се свързват с PC-то през стандартните аудиожакове и USB порта. Ще чувате и звук, дори да не ползвате втората опция, но тогава ще се разделите с трепереще басове, тъй като вибро функцията се захранва с енергия от USB-то. Приятна изненада е, че слушалките не спарват ушите дори след дълга употреба, а разполагат и с удобен микрофон за Skype разговори.

TURBO-X H646MV се продават за 39 лв
Със съдействието на Plesio

SONY ERICSSON W350

Най-малкият от W серията телефони на Sony Ericsson успя да ни впечатли с компактния си дизайн и неподозираните си качества на мобилна гейминг платформа. Корпусът му е с полуфлип форма, тоест можете да отворите само половината панел, получавайки достъп до клавиатурата. Капачето и задният панел са пластмасови, но всички останали компоненти са метални. В "затворено" състояние можете да ползвате единствено функциите на радио/MP3 плейъра - контрол над звука и плейлистата. Заговаряйки за звук, въпреки малките си форми телефонът има впечатляващо силни високоговорители, както в слушалката, така и на Loudspeaker-а. В пакета към „жисиема" ще получите и 512 мегабайтова флаш карта, в която да заредите част от любимата си музика. Можете да я използвате и като резервна (при ниските цени на флаш картите 2 гигабайтовите са реално без пари). Телефонът идва с три игри на Gameloft, сред които и мегадобрият мобилен порт на Guitar Hero - Guitar Legend. Слабата страна на телефона е точно една - задният панел. Прекалено крехък е и колкото и да внимавате винаги съществува реалния шанс да го превърнете в сол между пръстите си. Някои потребители се оплакват и от проблеми с вградения софтуер на 1.3 MP камера на телефона, но на сайта на Sony Ericsson има фикс за firmware-а.

Sony Ericsson W350 се продава за около 400 лева
Със съдействието на Sony Ericsson България

LOGITECH G9 LASER GAMING MOUSE

Споменавайки термина "гейминг мишка" на всеки незапознат с концепцията му и нуждата от хирургическа намеса точно по време на снайперски дуел, ще си изкарате няколко приятни секунди, гледайки изблика на недоумение на лицето му. Добавете и инфото, че такъв гризач е около 25 пъти по-скъп от стандартните "2 бутона + скрол" идиотщини и ще го вкарате в пълен амок. После обясняваи, че специализираният геймърски хардуер, и то произведен от лидера в създаването му Logitech има две основни преимущества. Първо - в пъти по-чувствителните сензори и бутони, отговарящи на всяко движение на китката, и даващи огромно предимство в играта на шутъри и стратегии. Второ - ергономичната форма, прилепваща и нагаждаща се плътно към ръката и услужливия набор от допълнителни функции, неприсъстващи в стандартните гризачи. Logitech G9 Laser предлага всичко това, както и комбинация от най-добрите нововъведения в гейминг хардуера. Две дребни нещица в дизайна я правят велика - бутоните за смяна на чувствителността й в движение в зависимост от нуждите, и самият й корпус, позволяващ модификацията му. Можете да го промените от ергономичен и "дебел" към "скоростен" и тънък, както и да добавяте тежести към основното й тегло в зависимост от предпочитанията ви. След инсталирането на софтуера на Logitech, можете да настроите скрола и страничните два бутона да изпълняват макро функции в различните игри, които най-често цъкате. Дори след 5 часова геймсесия, не се чувства умора в ръката, а специалното покритие на мишката спира потенето на дланта и подобрява контрола над курсора. Единственото неудобство е разположението на бутона за смяна на макро настройките.

Logitech G9 Laser Gaming Mouse се продава за 200 лева
Със съдействието на Logitech

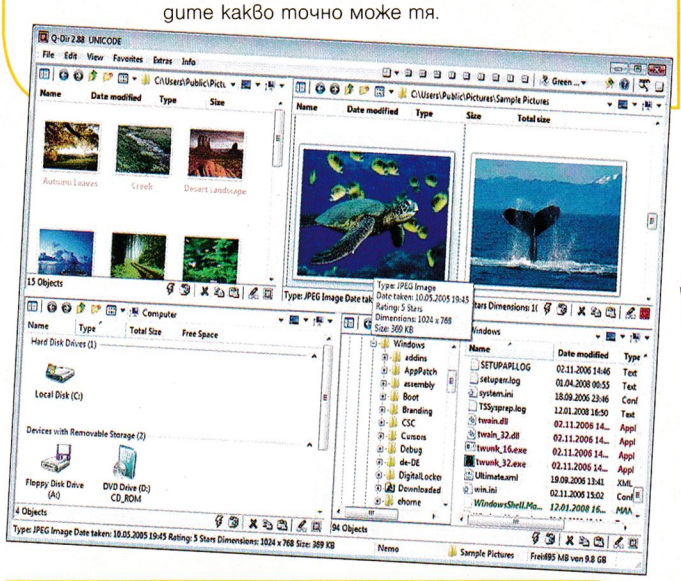
Пеню Дачев

Best Free Soft 06/2008

Q-Dir

Version: 3.15
Size: 182.0KB
Site: http://www.softwareok.com/
OS: Win 98/ME/2000/XP/2003/Vista

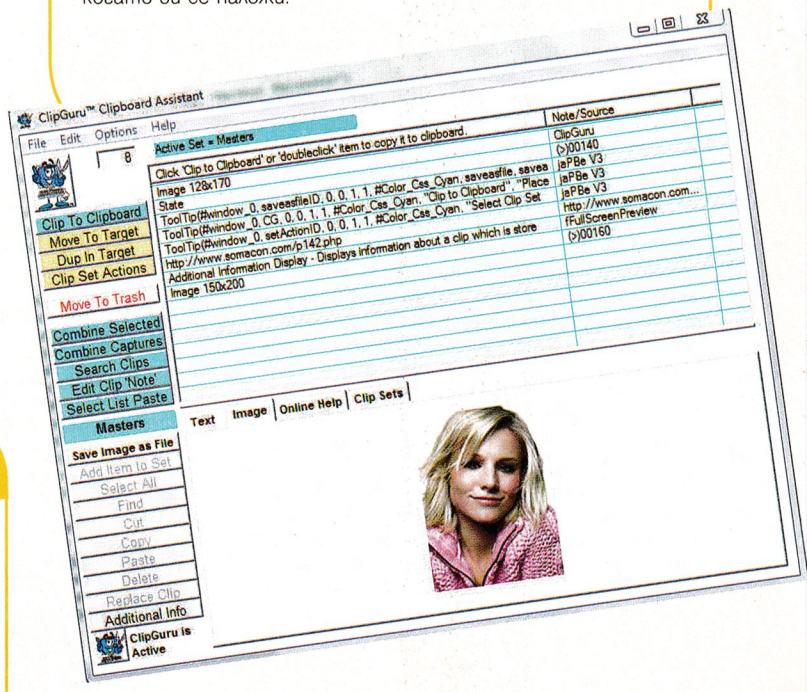
Този софтуер прави работата с файлове и папки далеч по-лека и приятна, както и значително по-бърза. И то без да изоставяте навиците си, създадени от уиндоуския експлорър, защото Q-Dir само добавя екстри и функционалност към него. Освен това работи и на преносими памети (външни дискове и флашки). За да не ви пълня главата с излишна информация за десетките екстри, които предлага - пробвайте програмата или поне погледнете сайта, за да видите какво точно може тя.



ClipGuru

Version: 2.06
Size: 473KB
Site: http://clipguru.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

Тази програмка разширява възможностите за Windows. Тя обаче прави това с клипборда (Copy<>Paste, нали се сещате...) и добавя малки картинки превюта на това, което сте копнали. Освен това пази много такива копия, които може да използвате, когато ви се наложи.



Saper 3D

Version: 1.1.1
Size: 302KB
Site: http://sourceforge.net/projects/saper3d/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

Това е игричка за запълване на дългите жегави летни дни в очакване на прохладните вечери. Тя се явява 3D наследник на световно известния домашен и офис хит Minesweeper, но както се досещате от името – в тридименсинален вариант!
И освен това с всички екстри на Open GL и Freeglut графиката!

Quicksys RegDefrag

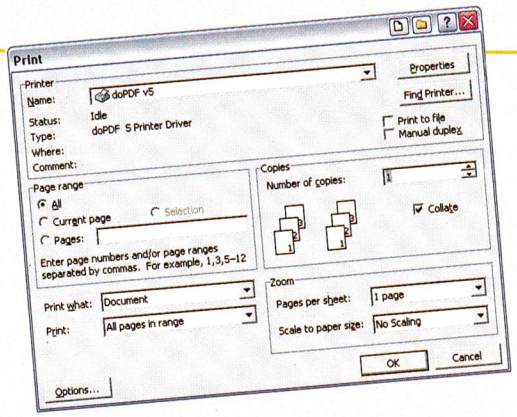
Version: 1.3
Size: 1.04MB
Site: http://www.regdefrag.com/
OS: Win NT/2000/XP/2003/Vista

Освен големината на регистрите за бързодействието на ричмондската операционна система има значение и колко са фрагментирани те. При постоянно писане, четене и премахване в тях се получава фрагментация, разбира се. За да бъде махната тя, размерът им - намален и респективно Windows - забързан, на помощ идва Quicksys RegDefrag. Тя е малка, бърза и работи безпогрешно! Изпробвано е!

doPDF

Version: 6.0.262
Size: 1.42MB
Site: http://www.dopdf.com/
OS: Win 2000/XP/2003

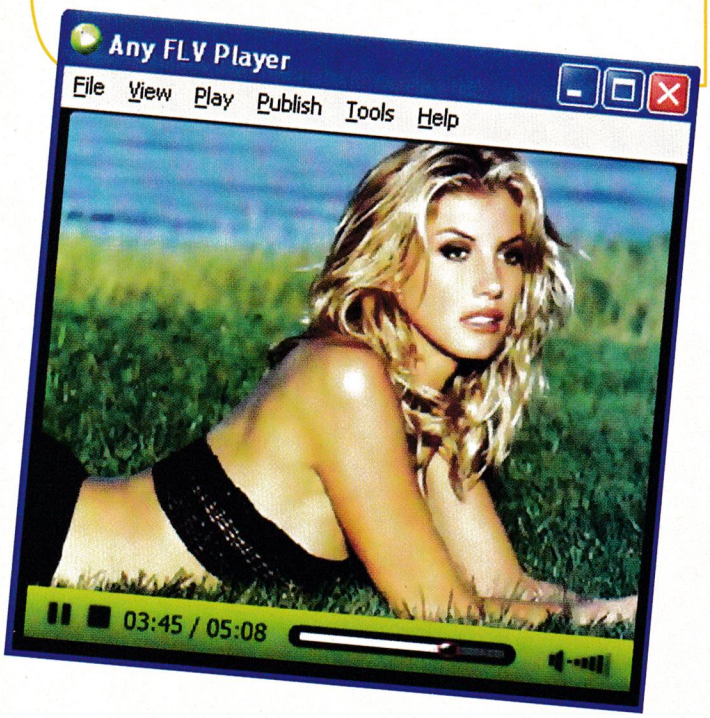
За правене на pdf от произволен формат е ставало дума и друг път. И тогава, и сега едно от най-добрите безплатни варианти е doPDF. От скоро програмата има шеста версия, която си заслужава да се качи, ако ползвате пидиефа като формат. Повечето от новостите са относно правенето на файл, но са добавени и доста екстри, между които се мъдри и български език на интерфейса!



Any FLV Player

Version: 2.0.1
Size: 2.45MB
Site: http://www.any-flv-player.com
OS: Win 9x/ME/2K/XP/Vista

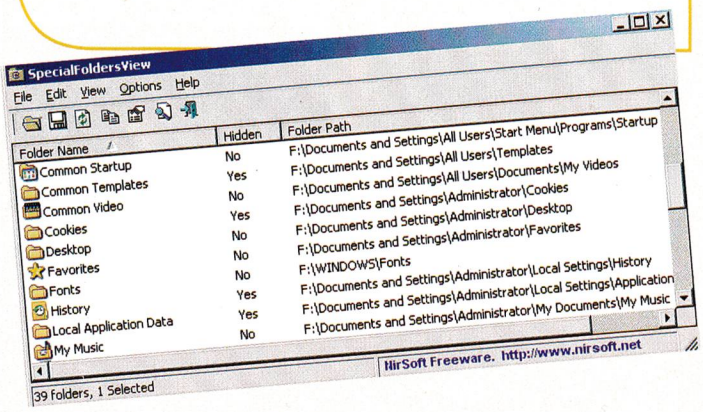
Форматът флашвидео (.flv), каквото и да си говорим, се наложи. Най-малкото заради десетките сайтове, които го ползват (youtube и компания примерно). Отделянето на филмчетата от тези сайтове не би трябвало да е проблем за всеки от нас (google.com връща над сто хиляди резултата за "download from youtube"), но гледането им се оказва един вид проблем. Ако сте се сблъскали и вие с него, Any FLV Player решава проблема ви от воле - качвате програмката, дръпвате файла и гледате. Освен това с него могат и да се качват филмчета по тези сайтове!



SpecialFoldersView

Version: 1.01
Size: 34.5KB
Site: http://www.nirsoft.net/
OS: Win 98/ME/2K/XP/2K3/Vista

Така наречените специални фолдери на Windows (CD Burning, My Music, My Videos, Coockies, Favorites, History, Templates, Shared Music, Shared Picures, Shared Videos и подобни) се крият из целия ви хард диск на невероятно забутани места и достъпът до тях (с цел премахване/копиране на съдържанието им например) е работа, за която се изискват или доста познания, или ровене из Интернет, за да се разбере кой къде е. Тази малка програмка ви ги показва всичките за секунди и ви дава мигновен достъп до тях.



ЦЕЛИ ИГРИ

Crimson Road

Седнете във вашето Humvee, съберете колко оръжия са ви необходими и унищожете всичко по пътя си в това кърваво и високоскоростно приключение, чийто единствен недостатък е, че става леко монотонно.

Gun Girl

Кой не би поел управлението на една сексапилна главна героиня с голямо, мощно оръжие в ръка? Не, това не е порно игра, а приятна аркада с много, много екшън. Пробвайте я!

Samurai Railroad Mansion

Римейк на класическата игра Hogan's Alley. В него ще се изправите срещу един куп противници! Някои трябва да бъдат накълцани на парчета, а други – да останат живи, за да запазите честта си!

Ancient Ants Adventure

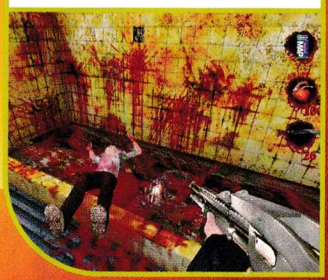
Вие сте командир на... отряд от мравки! Очакват ви 20 нива и 3 режима на игра в тази шантава стратегия, в която ще избивате малки гадинки и ще спасявате други!

Pteroglider

Това е динамичен космически шутър, в който ще намерите всичко, което се очаква от подобна игра – вълни от противници, големи и малки босове и всякакви бонуси, които да събирате по пътя си.

Postal 2: Share The Pain

Мултиплейър адона на противоречивия екшън на Running With Scissors, натъпкан до козирката с черно чувство за хумор, е вече напълно безплатен! В него ще откриете мрежовата игра на Postal!



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Кунов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

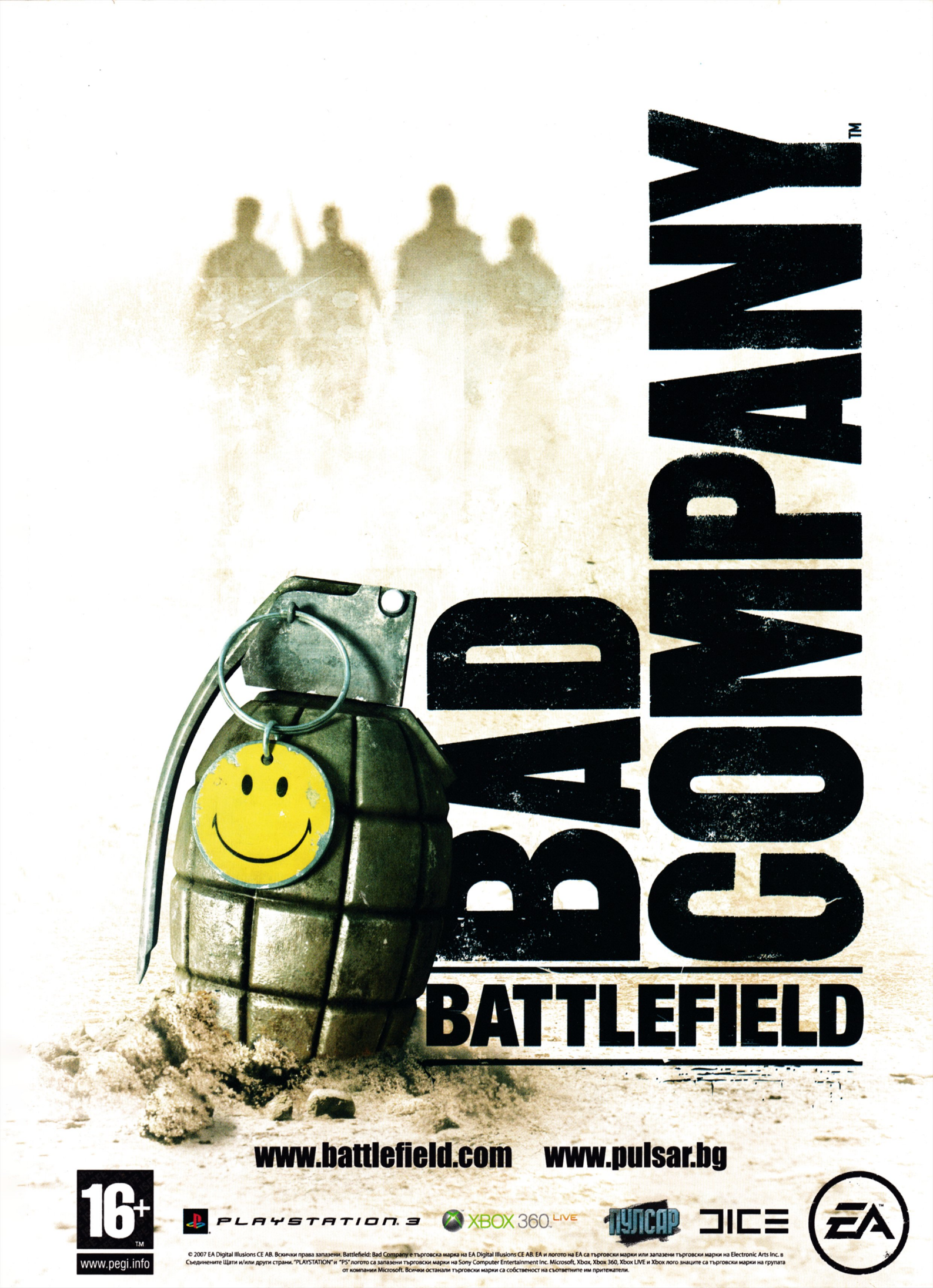
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

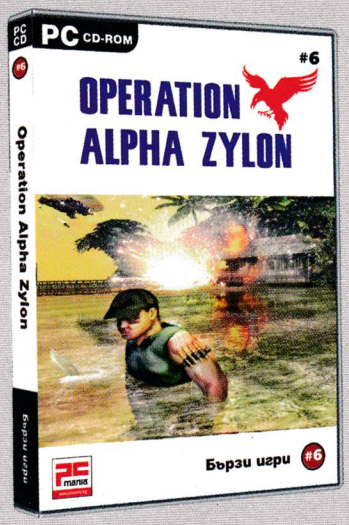
Печат

Infopress group, България


BAD COMPANY™
BATTLEFIELD
www.battlefield.com
www.pulsar.bg
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
ПУЛСАР
DICE
EA
© 2007 EA Digital Illusions CE AB. Всички права запазени. Battlefield: Bad Company е търговска марка на EA Digital Illusions CE AB. EA и логото на EA са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други страни. "PLAYSTATION" и "PS" логото са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и Xbox лого знаците са търговски марки на групата от компании Microsoft. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

„Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар

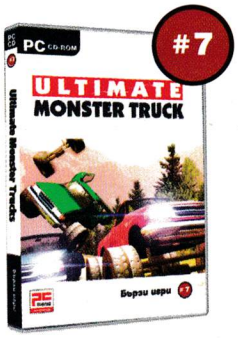


Operation: Alpha Zylon

#6

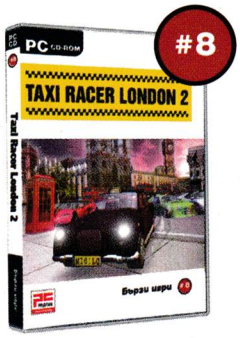
Екшънът ви пренася в тъмните джунгли на Африка, пустините на Близкия Изток и улиците на мегаполисите.

6 нови заглавия в поредицата



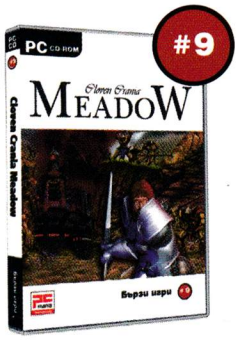
Ultimate Monster Truck

Качете се на своя чудовищно голям камион и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



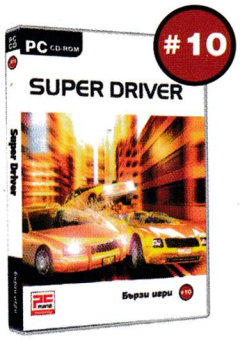
Taxi Racer London 2

Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!



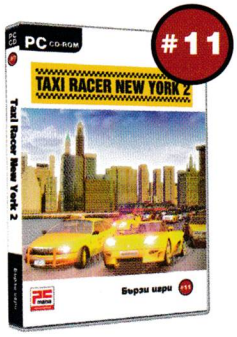
Cloven Crania Meadow

Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги.



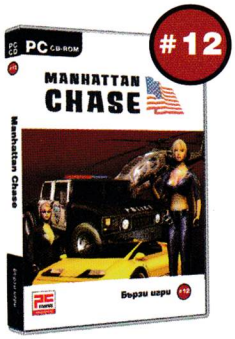
Super Driver

Най-добрият шофьор на такси в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.



Taxi Racer New York 2

Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!



Manhattan Chase

От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

списание + игра = 7,99 лв